
100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
250
PC-TOP-PLAYER
AÑO III ● Nº 24
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas. IVA INC.
PORTUGAL: 750$
X-WING VS TIE FIGHTER
REDNECK RAMPAGE
3D ULTRA MINIGOLF
ARK OF TIME
ESTE MES:
ARCHIMEDEAN DINASTY
WIZARDRY NEMESIS
CASA DE TÍO HENRY
HELICOP
SOUL TRAP
RE-LOADED
EARTH 2140
AXELERATOR
THIRD REICH
CARMAGGEDON
TIMÓN Y PUMBA
NEED FOR SPEED II
HARVEST OF SOULS
CONQUEST DELUXE
TOWER COMMUNICATIONS
M RACER
HIERROS EN EL ASFALTO
SUMÉRGETE EN LOS NUEVOS JUEGOS DE OCEAN
8 413042 303039 00024

Diviértete volando con Flight Simulator



De venta en quioscos y librerías o llamando al Tel.: (91) 661 42 11



AÑO III - NÚMERO 24

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Daniel Melguizo, Ángel L. Mozún, Walter Lewin

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría
Maquetación
Javier Pérez Manzanaro
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Patricia Martínez (Madrid)
(91) 661 42 11
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado

Suscripciones
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Director de Distribución
Enrique Cabezas
Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Filma Dos
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759



UN BIENIO LÚDICO

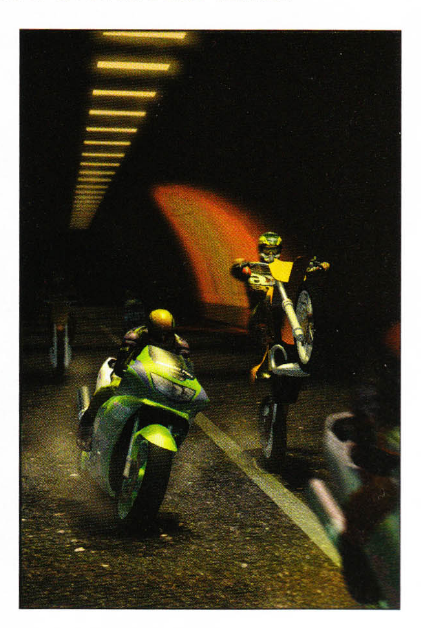
La rueda del tiempo gira incansablemente, en un devenir implacable y pausado al que nadie puede sustraerse, y así, casi sin darnos cuenta, ya hemos pasado juntos dos largos y complejos años. Han sido veinticuatro números cargados de sudor y de duro trabajo, de amor a las causas perdidas pero eternas y largas noches en vela, de insistentes dolores de cabeza y, también, gratificantes pero sufridas satisfacciones. Todo ello, por supuesto, en beneficio del prójimo y sobre todo del lejano, es decir, de aquellos lectores que desde la distancia nos han seguido siempre, nos han sido fieles y han pasado por todas nuestras penas y todas nuestras glorias. A ellos les debemos nuestra modesta pero fructífera vida, y a ellos están dedicadas las páginas de este número.

Atrás quedan, en efecto, dos años en los que hemos hecho un repaso exhaustivo del amplio sector del software de entretenimiento. Te hemos hablado con justicia de lo mejor y de lo peor que hay en él, te hemos descubierto las profundidades de los programas más difíciles, te hemos traído las novedades más frescas de las ferias mundiales más importantes del software dedicado a los "jugones", te hemos escuchado y atendido...; hemos hecho lo posible, en definitiva, para que puedas adentrarte en un mundo lleno de turbulencias y desmanes. Ahora podrás mirar altivamente la maraña lúdica y decir: "¡Se acabó la farsa!" con una sonrisa satisfecha.

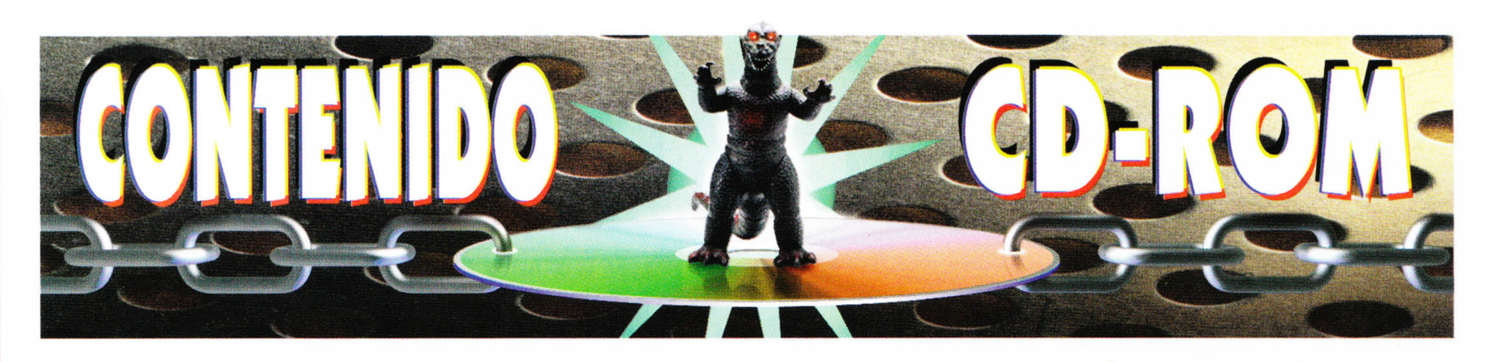
De modo que, después del tiempo que hemos compartido, que hemos pasado a la vez juntos y separados, creemos que ya es hora de que nos conozcas. Por este motivo encontrarás en este ejemplar un breve reportaje que hace un repaso de la vida y milagros del equipo humano que se esconde detrás de estas páginas. También, a modo de conmemoración, con este número te ofrecemos un libro de trucos que te ayudará a salvar más de una situación difícil, tal y como hicimos en nuestro primer cumpleaños.

Un mes más, ha llegado el momento de la despedida. Esperamos, cómo no, que el número sea de tu agrado, y aprovechamos para enviarte un encarecido saludo.

ÍNDICE



Los "hierros" del asfalto son los protagonistas indiscutibles de este número. Los programadores de Delphine lo han hecho posible: han creado un programa de carreras de motos que está a las altura de auténticos números 1 del género. Moto Racer es un título dirigido a los amantes de estos vehículos que hay en nuestro país.



En el CD-ROM de este mes encontrarás las demos de los más destacados programas del mercado. Hay que poner especial atención a la de Earth 2140, un juego de estrategia muy del estilo del clásico Command & Conquer.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.



EARTH 2140

RUN: EARTH.BAT

Con instalador propio, puedes configurar tu tarjeta de sonido: hemos detectado problemas con tarjetas *Plug & Play*. Si es tu caso, selecciona sin sonido. Recomendamos el modo DOS real; ejecuta EARTH640.BAT ó EARTH800.BAT según la resolución Super VGA que prefieras (algunas tarjetas gráficas necesitan un *driver* tipo UNIVESA para funcionar bien. El programa requiere bastante RAM baja libre; si no arranca, quita el sonido y pon la resolución más baja.



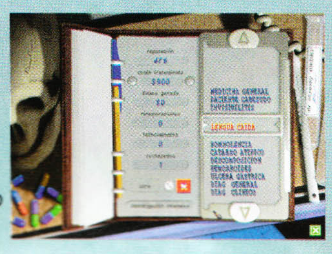


THEME HOSPITAL

RUN: HOSPDOS.BAT ó HOSPWIN.BA

La demo jugable del entretenido programa **Theme Hospital** cuenta con dos versiones (una preparada para MS-DOS y otra para Windows 95) con sus respectivos instaladores. Si prefieres utilizar la versión de MS-DOS, debes ejecutar el fichero HOSPDOS.BAT del directorio raíz del CD-ROM, que te permite configurar el sonido e instalar. Una vez hayas hecho esto, ejecuta HOSPITAL.EXE cuando quieras jugar. Si, en cambio, te decides por instalar la versión que corre bajo Windows 95 (HOSPWIN.BAT), el propio programa te permitirá instalar las librerías dinámicas DirectX, y te creará los correspondientes atajos dentro de tu escritorio. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, entonces debes ejecutar el fichero SETUP.EXE que puedes encontrar dentro del directorio HOSPITAL del CD-ROM.





L E Y E N D A



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro

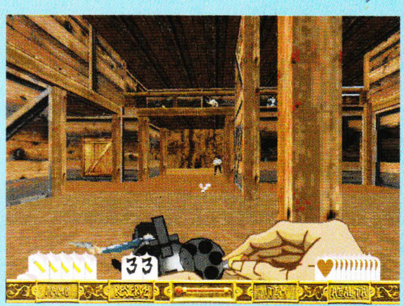


OUTLAWS

RUN: OUTLDEMO.BAT

La versión demo del programa **Outlaws**, ambientado, como sabes, en el salvaje oeste, requiere Windows 95 y tener instaladas las librerías DirectX para su correcto funcionamiento (las encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el archivo OUTDEMO.EXE del directorio OUTLDEMO del CD-ROM. Una vez instalado, ejecuta OLCFG.EXE para configurar y OLDEMO.EXE para ejecutar.





AVI OUTLAWS

RUN: OUTLAVI.BAT

Si quieres ver este curioso trailer que contiene una presentación de Outlaws, muy en el estilo de las primeras películas de Sergio Leone, en el directorio OUTLAVI del CD-ROM hemos incluido un programa shareware llamado Quickview que te permitirá ver el vídeo OUTLAWS.AVI (también puedes utilizar el Reproductor Multimedia de Windows). Las opciones del programa aparecen al pulsar "ALT+O". Para salir debes pulsar "ALT+X".





CURSO DE JUEGOS

RUN: CURSOJ.BAT

Dentro del directorio CURSOJ encontrarás el programa explicativo que se refiere al capítulo de este mes de nuestra sección "Cómo crear tus juegos". En esta ocasión gira alrededor del algoritmo de Bresenham. El fichero BRES.EXE es una representación de dibujo de líneas mediante el mencionado algoritmo. El archivo BRES.PAS es el listado completo de esta rutina en lenguaje Pascal.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Javier Amado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para tí.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece, en la pantalla, el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa en mi ordenador, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Sólo tienes que aumentar el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es probable que hayas desactivado, sin darte cuenta, el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

CONTENIDO CD-ROM

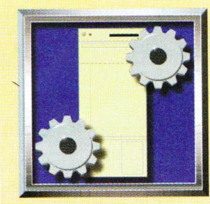
LITTLE THINGIES

RUN: BEAVIS.BAT

La demo de **Little Thingies** requiere Windows 95 y tener instaladas las librerías DirectX para su correcto funcionamiento (están en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el archivo SETUP.EXE del directorio BEAVIS del CD-ROM. Podrás probar tres de los minijuegos que aparecen en este divertido programa.



COMANCHE 3



RUN: C3DEMO.BAT

La demo visual de **Comanche 3** posee un instalador propio. Funciona bajo DOS y bajo Windows 95, y se recomienda un controlador tipo UNIVESA 2.0 para poder aprovechar todos los recursos gráficos que ofrece. Una vez instalado sólo deberás teclear SETUP.EXE para configurar el sonido y C3.EXE para ejecutar la demo. Con la tecla "Escape" podrás acceder a las distintas opciones.





MOTORACER



RUN: MOTORACE.BAT

La demo de **Moto Racer** no es jugable, y requiere Windows 95 y las librerías DirectX para funcionar bien (están en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el archivo SETUP.EXE del directorio DISK1 del CD-ROM. Donde lo hayas instalado, deberás ejecutar DEMO.EXE para poder ver la demo.

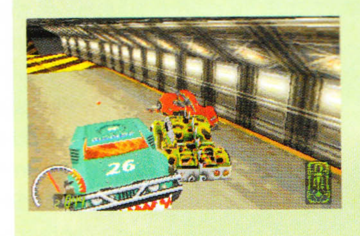


CARMAGGEDON



RUN: CARMAGG.BAT

La demo del peculiar programa **Carmaggedon** consiste en un vídeo que te permite ver cómo es el funcionamiento del juego, y en qué consiste. Se trata de un título que logrará atrapar a todos los amantes de las carreras más veloces. Como puedes observar por la imágenes que acompañan el texto, la emoción del programa está asegurada. Nuestro fichero BAT ejecutará directamente este vídeo, y funciona tanto en DOS como en Windows. Próximamente podrás jugarlo en tu ordenador.









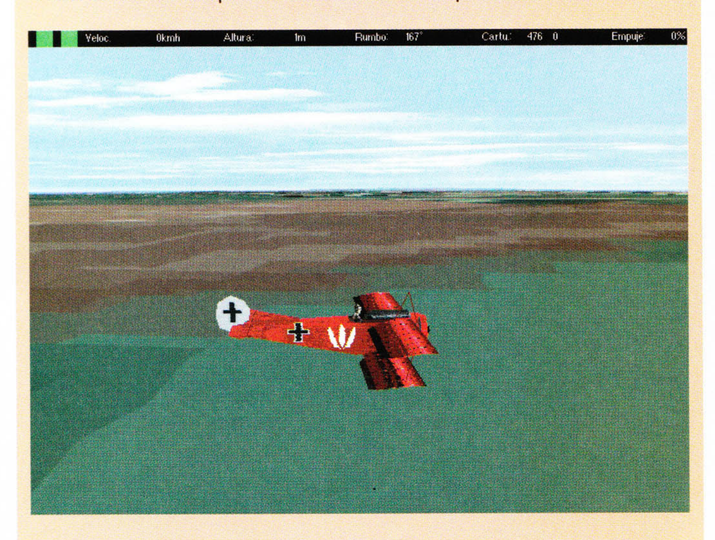
CONTENIDO CD-ROM



FLYING CORPS

RUN: FLY.BAT

La versión demo de **Flying Corps** tiene un programa instalador propio. Funciona tanto bajo DOS como bajo Windows 95, y algunas tarjetas gráficas requerirán de un *driver* tipo UNIVESA para su correcto funcionamiento. Una vez la hayas instalado, sólo deberás ejecutar FLY.EXE. Recomendamos que veas entera la espectacular *intro* de la presentación.





LOST VIKINGS 2

RUN: LV2.BAT

La versión demo de **Lost Vikings 2** es jugable desde el CD-ROM. Requiere Windows 95 y las librerías DirectX para funcionar (si necesitas instalar las librerías DirectX, están en el directorio UTIL del CD).

No funciona en los modos de color 24 y 32 *bits*. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, entonces ejecuta el archivo NORSE95.EXE del directorio LV2\WIN95 del CD-ROM.







SOUL TRAP

RUN: SOULDEMO.BAT

La demo de Soul Trap requiere Windows 95 y tener instaladas las librerías DirectX para su correcto funcionamiento (las encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el archivo SOULDEMO.EXE del directorio SOULDEMO del CD-ROM. Te recomendamos que te leas bien las teclas que aparecen al principio si quieres dominar el juego.





TEST DRIVE OFF-ROAD

RUN: TDORDEMO.BAT

La demo de **Test Drive** posee un programa instalador. Funciona bajo DOS y Windows 95. Algunas tarjetas gráficas necesitan un *driver* UNIVESA para funcionar bien. Una vez instalada debes ejecutar SETSOUND para configurar el sonido y TDOR.EXE para ejecutar la demo. Puedes correr en dos de sus circuitos.



Microsoft®

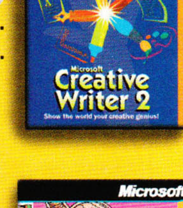
Estas vacaciones tu hijo aprenderá mucho, a tí, te costará muy poco.

Con ***Microsoft 3D Creador de Películas*** convierte tu PC en unos estudios de cine en 3D. Crea páginas Web con ***Microsoft Creative Writer 2,*** la nueva versión del procesador de textos más popular del mundo. ***Microsoft Explorapedia*** es la biblioteca de consulta definitiva para niños con edades a partir de 6 años. Súbete a ***El Autobús Mágico***, ***Explora el Cuerpo Humano*** en un chiflado viaje por el cuerpo de Arnoldo o ***Explora el Sistema Solar***, una aventura científica interactiva para niños con edades a partir de 6 años. En ***Microsoft Océanos*** conocerás el misterioso mundo de las profundidades y en ***Microsoft Animales Peligrosos*** el mundo de los animales en peligro de extinción. Con ***Microsoft Civilizaciones Antiguas***, explora el misterioso mundo del pasado y con ***Microsoft Instrumentos Musicales***, explora el sorprendente mundo de la música.





En Castellano
Antes ~~9.900~~.- Pts.
Ahora **6.990.-** Pts.



En Castellano
Antes ~~9.900~~.- Pts.
Ahora **6.990.-** Pts.



Explorapedia:
En Castellano
Antes ~~9.900~~.- Pts.
Ahora **6.990.-** Pts.



En Castellano
Antes ~~9.900~~.- Pts.
Ahora **4.990.-** Pts.

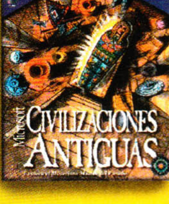
El Autobús Mágico – Sistema Solar:
En Castellano
Antes ~~9.900~~.- Pts.
Ahora **4.990.-** Pts.



En Castellano
Antes ~~9.900~~.- Pts.
Ahora **4.990.-** Pts.

Animales Peligrosos:
En Castellano
Antes ~~9.900~~.- Pts.
Ahora **4.990.-** Pts.





En Castellano
Antes ~~9.900~~.- Pts.
Ahora **4.990.-** Pts.

Instrumentos Musicales:
En Castellano
Antes ~~9.900~~.- Pts.
Ahora **4.990.-** Pts.

* Precio de venta estimado, I.V.A. incluido.

¡GRATIS! Una clase de informática para tu hijo en:

FUTUREKIDS
LA INFORMATICA ES COSA DE NIÑOS

llamando al teléfono
902 10 10 15
y enviando tu Tarjeta de Registro antes del 31 de Julio.

Adquiérelo en:

BARCELONA: CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69 - **EI SYSTEM:** (93) 419 20 40 - **FNAC:** (93) 444 59 00
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08 - **MEGABYTE:** (93) 205 10 03 - **OPEN MULTIMEDIA:** (93) 457 82 75.
CANARIAS: MAYA: (922) 24 51 15 - (928) 36 75 13.
MADRID: EI SYSTEM: (91) 468 02 60 - **FNAC:** (91) 595 61 05 - **ZONA BIT:** (91) 445 05 20
CADENAS NACIONALES: BEEP DATALOGIC: (977) 30 91 00 - **CENTRO MAIL:** (902) 17 18 19
INTERDISCOUNT: (93) 266 06 06 - **JUMP:** (902) 23 95 94 - **KM TIENDAS:** (93) 412 76 37
VOBIS: (93) 419 18 86 - **BEEP:** (977) 29 72 00. **TIENDAS CRISOL Y VIPS.**

Para más información llama al Teléfono de Atención al Cliente **902 197 198.**
Internet: **www.microsoft.com/spain/home** o Infofax **902 197 198** (pulsando 1-7-5 en sistema de tono para índice).

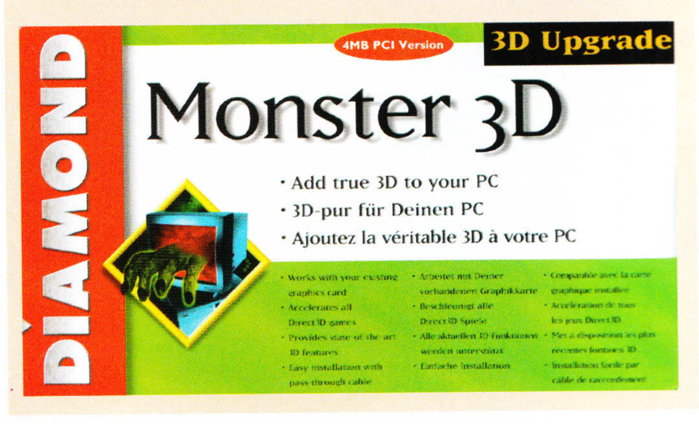


NUEVAS TARJETAS 3DFX

Dos nuevas tarjetas gráficas llegan a nuestro mercado. Se trata de **Maxi Gamer 3Dfx**, de Ubi Soft, y **Diamond Monster 3D**, de Diamond. Basadas ambas en el *chip* de Voodoo 3Dfx, aprovechan al máximo las capacidades tridimensionales de los videojuegos. Están preparadas para trabajar de manera simultánea con la tarjeta gráfica que tengas instalada en tu equipo. Su función es aumentar la velocidad de las animaciones 3D para que la CPU tenga más libertad para hacer otras operaciones.

Las características de las dos tarjetas son casi iguales. Poseen texturas modeladas Goraud, corrección de texturas "mapeadas", "mapeado" LOD MIP, *buffer* para distintos formatos de texturas, etc. Sin embargo, el software incluido en el paquete cambia según la compañía que está detrás.





INTERACTIVE MAGIC

La distribuidora española Friendware se va a encargar a partir de ahora de la distribución en nuestro país de los productos que realice la compañía Interactive Magic. Entre los programas que nos van a ofrecer en poco tiempo se encuentran *Great Battles of Alexander*, un interesante título de estrategia militar, *Fallen Haven*, una especie de *Command & Conquer* pero con muchos ingredientes de estrategia económica, *IF22 Raptor*, un preciosista simulador de vuelo o *M1 Abrahams 2*, que gira alrededor del mundo de los tanques.



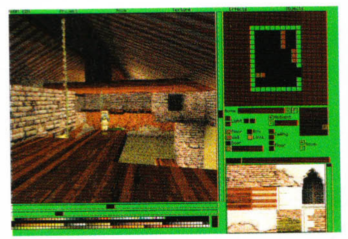
TAMAGOTCHI

Los japoneses a menudo tienen muchas y buenas ideas. Ahora han creado la primera mascota virtual, que en estos días está entrando en España. En su país han vendido, en sólo seis meses, 14 millones de unidades. Se trata de una especie de llavero con forma de huevo que exige que su dueño lo cuide, lo alimente, lo eduque, etc. De colores distintos y llamativos, está abocado a convertirse en una moda entre nuestros pequeños. Entre los niños nipones ha hecho auténtico furor, y los españoles no van a ser menos. Muy pronto tendremos más noticias de este curioso artilugio que hará las delicias de todos nosotros.



TOMB RAIDER 2

Tan grande ha sido el éxito de *Tomb Raider* que los programadores no se han hecho de rogar para sacar a la luz la segunda parte. La audaz Lara Croft vuelve a la carga en un programa que toma el postigo de su predecesor con calidad sobrada y la cabeza muy alta. Las imágenes que acompañan este texto permiten apreciar que los gráficos se encuentran a la altura de las circunstancias. Todavía no se sabe cuándo va a aparecer en nuestro país, pero los programadores de Core Design (subsidiaria de Eidos Interactive) trabajan a marchas forzadas para que su lanzamiento sea más o menos el invierno que viene. Están trabajando, cómo no, con el creador de mapas propio de Core, y a base de bocetos, tanto en dibujo como en 3D, de los protagonistas del juego.



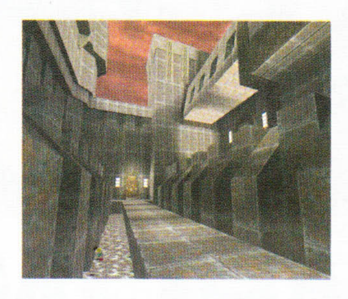


MICROSOFT ACCESS '97

Abeto Editorial lanza un nuevo libro de su colección BIA. El tema tratado en esta ocasión es la excelente base de datos Microsoft Access, en su versión 97. Con este libro podrás conocer todos sus secretos y pronto te convertirás en un experto en la materia, y sólo por 1.995 pesetas. Para más información: Abeto Editorial (91) 6614211.

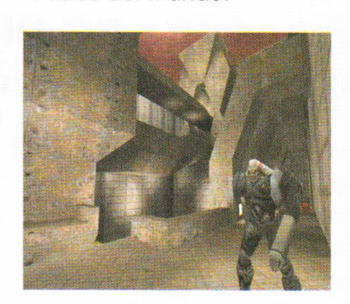


QUAKE 2



Si ya en su día fuimos los primeros en el planeta en publicar las primeras fotos de *Quake*, algo que no han dejado de agradecernos nuestros lectores habituales, ahora no podíamos dejaros en la estacada, y aquí os mostramos las primeras fotos que se conocen de la segunda parte del rey de lo arcades en tres dimensiones, **Quake 2**. Como podéis apreciar por las fotos que acompañan este texto, los enemigos están bastante más trabajados, aunque los escenarios no han variado sustancialmente. Esperemos que id Software no tarde demasiado en lanzar al mercado internacional la secuela de uno de los arcades 3D más aclamados del mundo.





BREVES

VIRGIN Y LA PIRATERÍA

Virgin ha asestado un duro golpe a la piratería al conseguir que un tribunal holandés dictaminara sentencia contra la compañía ACE. Esta empresa sacó al mercado el paquete *Are You Ready and Alert?*, donde comercializaba niveles para el estupendo *Command & Conquer: Red Alert*. Los *add-on's* no autorizados han sufrido un duro traspiés.

AWE 64 VALUE

Creative Labs presenta una nueva versión de su última tarjeta de sonido, la AWE 64, que han dotado con el sobrenombre de Value. Se trata de su tarjeta de siempre pero en versión barata (su precio será de unas 18.500 pesetas).



¡¡¡CUMPLIMOS DOS TACOS!!!

En exclusiva mundial, por primera vez dan la cara los nunca suficientemente ponderados miembros de PC Player, un auténtico hito dentro del sector lúdico.

Corría el año de gracia de 1995. En un Junio caluroso y agobiante tomó las calles por asalto una arrebatadora bomba de precisa relojería. Dos hombres y un destino brillante, PC Player, se habían unido a un excelso grupo de colaboradores para satisfacer sus más recónditas ambiciones. El complejo grupo humano está detallado en la página siguiente: no entraremos en detalles.



Por nuestra revista han pasado algunos de los mejores juegos de la historia. En el número Seis, concretamente, tuvimos al increíble Command & Conquer como protagonista estelar.

Siguiendo el camino marcado por Svenson Simpson y Forsy Farrel, realizaron una labor en la sombra que culminó con unos cuantos momentos estelares. Fue, por ejemplo, la primera revista en todo el planeta que publicó las fotos de *Quake*, el rey de las tres dimensiones. Además, mes tras mes sacaron de lo más profundo de sus entrañas las imposibles soluciones de los juegos más complejos del mercado nacional.

En un momento dado de su fulgurante carrera ampliaron sus miras aumentando el número de páginas. Esto les dio pie a decir, con más ahínco y más espacio, la verdad acerca de lo que veían sus ojos. El público acudía en grandes masas hasta la puerta de la redacción para dar las gracias por haberles enseñado el camino de la verdad, por descubrirles la luz oculta.

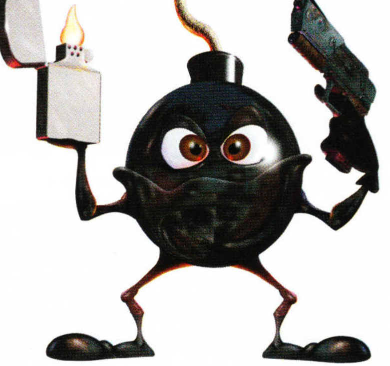
Puntualmente, algún miembro de la redacción estaba en todas las citas importantes del sector. Ferias de informática, de videojuegos, de *manga*; reportajes que mostraban los entresijos de las más importantes casas programadoras; un profundo repaso al mundo de la programación; esto y mucho más cimentó una fama merecida y ayudó a confirmar el crecimiento moral y físico de los componentes del grupo.

Así se construyeron dos años de revista. Dos años de luchas y fricciones que han dado sus innegables y provechosos frutos. En tanto, cada uno de los miembros del proyecto lúdico fue adaptando su fisonomía a sus labores. Unos vieron sorprendidos cómo les nacía, más que la barriga, el tórax de la felicidad. Otros cambiaron los ojos por pequeños monitores gracias a los cuales podían jugar las veinticuatro horas del día. Alguno desarrolló tanto los dedos que parecían antenas: podía utilizar dos *joysticks*, dos *pads* y el teclado al mismo tiempo.

Ahora ya están todos amoldados a la revista. PC Player es un ente exigente que te obliga a darlo todo por él. Y eso han hecho todos los que están detrás de ella. Su trabajo ha sido, para decirlo en dos palabras, *im presionante*.

Debemos mencionar algunos nombres que, por falta de espacio, no hemos podido incluir: Rorrez, Sus & Ita, Davips, Nancy, Dolly, Buitre, In-Moral, Trepa, la Julia Roberts de Almagro, etc.

EL MECANISMO DE LA BOMBA





Nombre: Antonio "Guali" Greppi
Edad: Dos meses
Profesión: Er Boss de tó esto
Aficiones: Birra y pericas
Comentarios:
Alto y barbilampiño, nada tiene que ver con esta ¿tierna? imagen. Su innata afición por los *donuts* quedó patente desde que vio la luz (¡pobre madre!).



Nombre: "Clarence Seedorf" Francés
Edad: Dos años
Profesión: Componer maquetas
Aficiones: Pasear por el monte
Comentarios:
El encanto de esta chica se mantiene intacto... Es una mujer un tanto particular pues, por ejemplo, utiliza las gafas para oír mejor. ¿Cambiará los usos de todas las "cositas"?



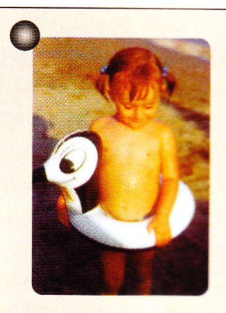
Nombre: "Ariska" de la Riva
Edad: Tres años
Profesión: La de los anuncios
Aficiones: Los *Oscars* de "Jolibú"
Comentarios:
A pesar de esa sonrisa traviesa e inocente, con el tiempo demostró que era muy capaz de defenderse en el mundo, especialmente en una redacción como la nuestra.



Nombre: David "Caicolla" Gozalo
Edad: Seis años
Profesión: Jugón "pofesional"
Aficiones: "Fúrgol" los domingos
Comentarios:
Nacido en un salón recreativo, fue amamantado por máquinas como *Kung Fu Master, HiperSports* o *Tokio*. Es lo que llamaríamos un escritor virtual.



Nombre: Isabel "Isa" Bojo
Edad: Cinco años
Profesión: La de las "suscris"
Aficiones: El matrimonio
Comentarios:
Tras el solaz de la luna de miel, ha vuelto casi con la misma cara que ostenta en esta foto. Nosotros, con tesón y ahínco, se la hemos cambiado rápidamente.



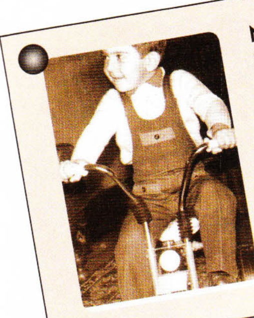
Nombre: María "Nueva" Arce
Edad: Dos años
Profesión: Creamonos
Aficiones: Salir de baretos
Comentarios:
En esta foto todavía tenía la cabeza entre los hombros, pues ahora en su lugar ostenta un muñón, según dicen las malas lenguas. Su timidez le impide adaptarse.



Nombre: "Pequeño gran" Óscar Rguez.
Edad: Tres años
Profesión: Destrozadisquettes
Aficiones: El bel canto
Comentarios:
Más o menos con el mismo tamaño que en la foto, a más de uno ha mandado que "se lave la boca con jabón..." y otras cosas que preferimos no mentar.



Nombre: R. M. Claudín "Jesús"
Edad: Dos años
Profesión: Apañatextos
Aficiones: Películas intragables
Comentarios:
Cual Mesías Redentor, arregla los insufribles textos que caen en sus manos. Tanto se ha metido en su papel que trajo una foto en la que estaba entre un buey y una mula.



Nombre: Antonio "Big Bubba" Novillo
Edad: Cinco años
Profesión: Jugón de Pro
Aficiones: La siesta
Comentarios:
Conduce tan mal el coche como el triciclo, motivo por el que siempre entrega los textos tarde... Sin embargo, sigue con nosotros por su enorme cantidad de deudas.



BANZAI BUG

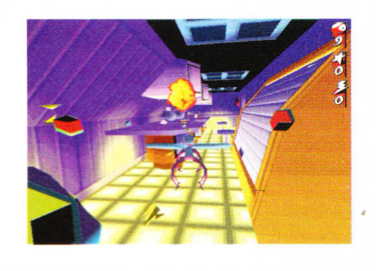
COMPAÑÍA: GROLIER ● DISTRIBUIDOR: ERBE

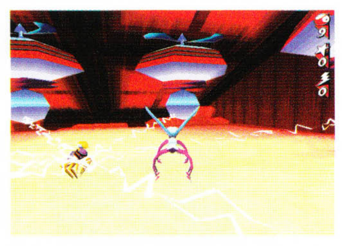
Con considerable ansia se espera por aquí este curioso producto. Se trata de un arcade simulador del vuelo de un mosquito. Parece cosa de locos, pero es cierto. Debes tomar el control de un mosquito que se mueve a través de unos preciosos gráficos Super VGA, muy trabajados y coloristas. El movimiento es de lo más suave que hemos podido ver en los últimos tiempos.

Tienes que cumplir una misión bastante complicada en el interior de una enorme mansión. En ella te enfrentarás no solo a los insectos pobladores de la misma, sino también a peligrosos humanos (y gigantescos para tu reducido tamaño), y a los electrodomésticos que en ella se encuentren como, por ejemplo, enchufes que sueltan descargas eléctricas y batidoras salvajes.

Aparte de la capacidad de atracción debida a su particular idiosincrasia, estás ante un arcade trepidante que no decepcionará a ningún aficionado, y que esperemos llegue pronto a nuestro país.



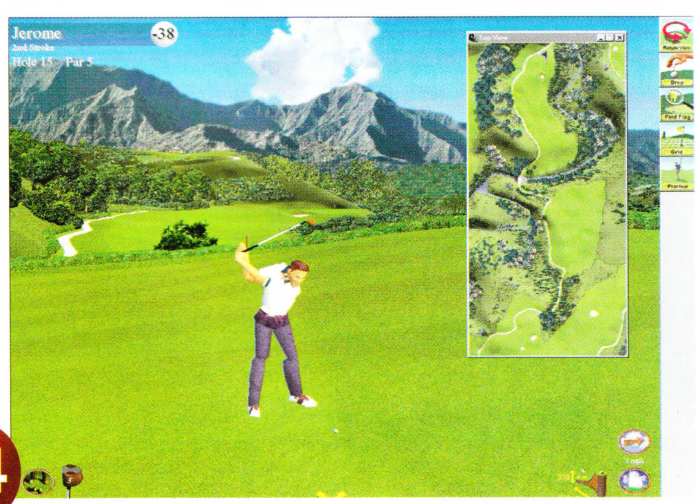




FPS GOLF

COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Sierra se está introduciendo con fuerzas renovadas por caminos inexplorados, y lo está haciendo de manera elegante y con gran calidad. En esta ocasión se ha atrevido con el mundo del golf. El sistema de juego es muy cómodo, pues determinas la dirección y la fuerza con que golpeas la bola por medio del ratón... Un programa original y entretenido que gustará a los aficionados al género, y que cuenta con unos gráficos de lo mejorcito que hemos podido ver en este tipo de juegos.



DARK COLONY

COMPAÑÍA: GAMETEK ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S. A.

Unos gráficos de gran calidad aportan una nueva dimensión a este seguidor del impresionante *Command & Conquer*. No cesan de salir en el mercado programas que intentan aprovechar la estela del magnífico programa de Westwood Studios. En esta ocasión se trata de un programa de estrategia futurista ambientado en el espacio. Como puedes observar por las fotos que acompañan este texto, la calidad visual obtenida por los programadores de Gametek es bastante elevada, sobre todo en lo que se refiere a los efectos de luz y a las explosiones que aparecen por doquier. Sin embargo, tiene mucha competencia.







STARFLEET ACADEMY

COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Los *trekkies* quedarán encantados con este simulador de Interplay que les permitirá controlar todas y cada una de las naves del universo que han generado la serie y las posteriores películas de *Star Trek*.

El Enterprise en sus diferentes versiones, lanzaderas, naves *klingon* y romulanas, o el mismísimo cubo de los Borgs, son algunos de los vehículos que puedes controlar con tus propias manos. ¡Si Jean-Luc Picard te viera!



LOMAX

COMPAÑÍA: PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR: E. ARTS

¿Has pensado lo que podría ser un juego de los *lemmings* convertido en un título de plataformas? Pues los señores de la excepcional Psygnosis sí, y han creado este programa, de título **Lomax**, con el sobrenombre de **Adventures in Lemmingland**.



En él tendrás que saltar de roca en roca, utilizando los diferentes poderes de estos seres de pelo verde y túnica azul para rescatar a sus hermanos, que han sido atrapados por el malo de turno.



FORMULA KARTS

COMPAÑÍA: MANIC MEDIA ● DISTRIBUIDOR: SEGA

Parece ser que los señores de Sega no sólo se van a limitar a realizar conversiones de sus propios éxitos de máquina recreativa, sino que comprarán títulos de grupos programadores. Éste es el caso de **Formula Karts**, enésima versión del juego de Manic Media, *Manic Karts*. Por lo que se ve, Manic Media pretende mantener la misma línea de ofrecer juegos de coches, aunque tendremos que dar gracias, porque parece que lo han mejorado.







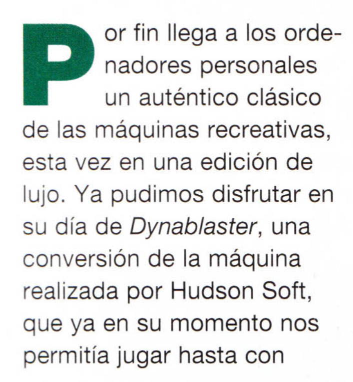
FALLEN HAVEN

COMPAÑÍA: INT. MAGIC ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Uno de los primeros juegos que los señores de Frindware van a traer tras alcanzar un acuerdo de distribución con Interactive Magic es Fallen Haven, un programa en la línea de *Command & Conquer*.

Como puedes comprobar por la foto, sus gráficos en perspectiva isométrica son bastante sencillos, y están basados en épocas futuras. De todas maneras, lo que prima en este juego es, básicamente, la jugabilidad.

PREVIEW

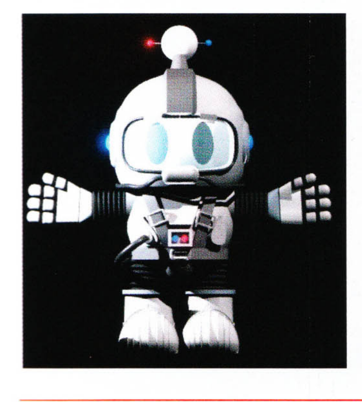


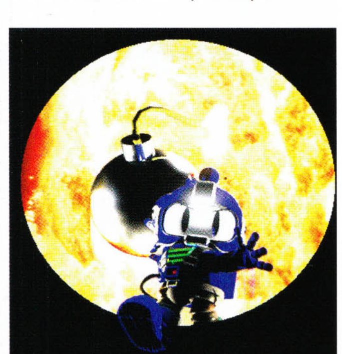
ATOMIC BOMBERMAN

COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Por fin llega a los ordenadores personales un auténtico clásico de las máquinas recreativas, esta vez en una edición de lujo. Ya pudimos disfrutar en su día de *Dynablaster*, una conversión de la máquina realizada por Hudson Soft, que ya en su momento nos permitía jugar hasta con cinco jugadores en el mismo ordenador. Esta vez aparece por la puerta grande un producto de calidad sobrada.

En este juego tu objetivo es derribar a tus rivales por medio de bombas, corriendo por unos peligrosos pasillos rodeados por pequeños montículos de piedras, bloques de hielo, etc. La principal baza del programa es la jugabilidad, que atrapa a los usuarios nada más entrar en el programa. Además, en esta revisión han puesto especial atención en los gráficos, muy vistosos, y en la posibilidad de jugar contra otros usuarios, más concretamente diez si se juega a través de Internet o en red IPX. Un título imprescindible en todos los sentidos, que no te deberías perder bajo ningún concepto.





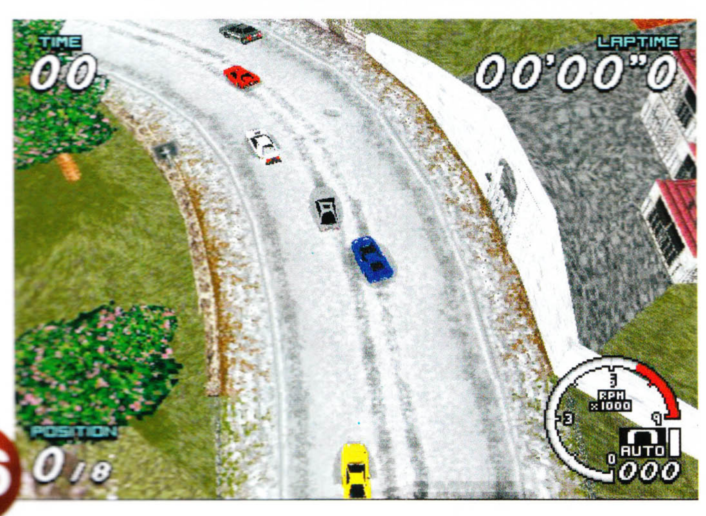


SPEEDSTER

COMPAÑÍA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Psygnosis sigue en la línea de realizar juegos para consolas de última generación y para PC. Siempre se dice que son mucho mejores para el primer formato, pero **Speedster** demuestra que no siempre es así, y que en PC se pueden realizar grandes títulos.

Las principales características que lo diferencian son sus espectaculares gráficos Super VGA, aparte de una jugabilidad inaudita. Lo mejor, sin duda, son las diferentes cámaras (en la foto podéis ver la perspectiva desde arriba) y la calidad de los distintos vehículos que aparecen.











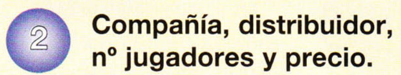
BLOOD

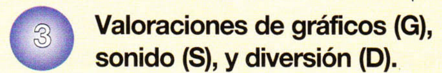
COMPAÑÍA: 3D REALMS ● DIISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Los arcades 3D dejaron de ser lo mismo cuando aparecieron *Quake*, de id Software, y *Duke Nukem 3D*, de 3D Realms. Estos últimos han pensado que *Duke Nukem* es el ejemplo que seguir, y por eso han realizado este **Blood**, un juego basado en la estética de los *zombies* y los monstruos. Éstos serán tus enemigos durante todo el desarrollo del juego, y para defenderte de ellos tendrás que utilizar todo tipo de armas: desde cartuchos de dinamita hasta pistolas de bengalas o un tridente. Todo un juegazo del que pronto disfrutaremos.

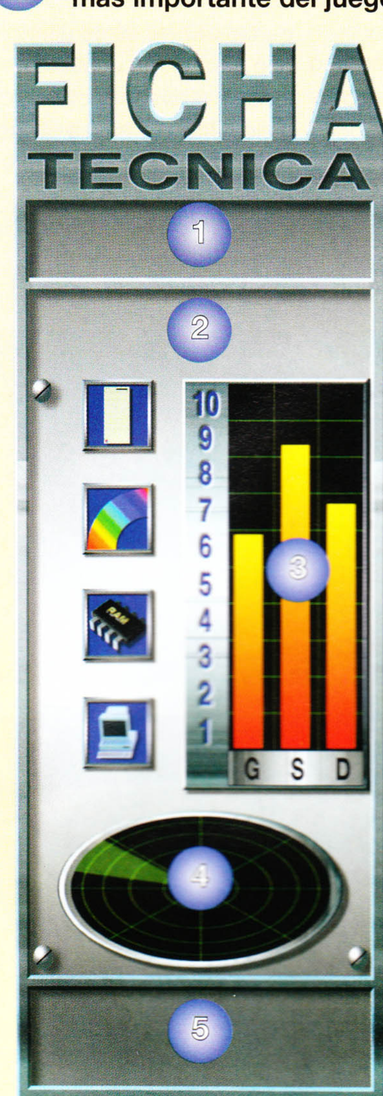


La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.


1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.


2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.


3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



ÍNDICE



MOTO RACER

Brillante realización para un programa que supera todas las expectativas de los aficionados. Las más potentes motos en una simulación de calidad sobrada.

Son muy poco abundantes, cosa extraña en este mercado tan saturado, los programas que giran alrededor del mundo de las carreras de motos. Y es una pena, porque son muchos los aficionados a estos vehículos que hay en nuestro país.

Sin bien los coches son protagonistas de dos o tres lanzamientos mensuales (como, por ejemplo, *The Need for Speed 2*, *Axelerator* o *Carmaggedon* sólo durante este mes), las motos son dejadas un poco de lado, algo inexplicable, como digo, ante el numeroso público que gusta de estas máquinas bellísimas, llamadas "hierros" por los aficionados. Un error que el cine no ha cometido, con títulos como *¡Salvaje!*, *Easy Rider*, *Quadrophenia* y un largo etcétera.

Pues bien, gracias a Electronic Arts el esperar se va a acabar. Su sello Delphine Software, compañía francesa responsable de títulos de la calidad de *Future Wars*, *Flashback* o *Fade to Black*, es el que firma esta producción, que no desmerece en absoluto de sus programas anteriores y que demuestra cómo se puede realizar un buen programa de este género.

RECOMENDADO

Tras el no muy lejano lanzamiento de otros títulos de carreras de motos como el divertido *Road Rash,* de la propia Electronic Arts, y el inferior *International Moto X* de Time Warner, el camino ha quedado abierto y por fin llega un programa con los valores necesarios como para poner el mundo de la velocidad sobre dos ruedas a la altura que se merece. El notable éxito de los dos programas mencionados hace posible esta nueva producción.

Sin embargo, **Moto Racer** no se queda, como otros títulos, en las motos de carretera. Explota también las no menos potentes y espectaculares motos de trial sobre las superficies más agrestes que puedas imaginarte.

El programa cuenta con las posibilidades habituales de cualquier juego del género. Puedes seleccionar varios circuitos: de carretera, con ciudades y túneles incluidos, y de trial. Entre estos últimos, uno será en un desierto desolador y otro sobre cortante hielo. Una vez hayas escogido el circuito que más te guste, el siguiente paso será elegir la moto que deseas utilizar. No olvides que de tu elección depende el éxito.









Cada una de las que están a tu disposición tiene unos valores diferentes en aceleración, velocidad punta, gripaje, etc. De esta manera, debes elegir la que mejor se adapte a tu estilo de conducción y a tus necesidades. También decides el estilo de juego que prefieras llevar a cabo. Arcade, simulación o contra el cronómetro serán las tres opciones posibles.

Dentro del modo arcade tendrás que pasar por una serie de pancartas gracias a las cuales se te extenderá el juego. En caso contrario, te quedarás sin tiempo y habrás perdido. A más de uno le sonará esto a los sempiternos salones de máquinas recreativas, tal y como los mismos distribuidores anuncian en la caja del producto.

El manejo de las motos es extremadamente realista. A muchos de los jugadores les parecerá al principio que no es del todo cómodo. Más bien es casi imposible hasta que se le coge el truquillo. Sin embargo, lo único que ocurre es que intenta ser fiel a las reacciones habituales de los "ciclomotores"... perdón, a las motos de gran cilindrada. Además, pasadas unas cuantas y necesarias partidas, cogerás sin problemas el punto a ese giro que se te resiste, que te parecía un poco brusco, y te lanzarás decididamente a la carrera para alcanzar la victoria.

En lo que se refiere al apartado gráfico, los señores de Delphine no se han andado con chiquitas. Han logrado sacar adelante un producto con una calidad visual bastante elevada. Tienes a tu disposición resoluciones que van desde 320x200 hasta 640x480, resolución máxima y, por supuesto, en la que más brilla el juego, sobre todo con un ordenador rapidito.

El *look* del programa ha sido bastante cuidado, tal como demuestran los diferentes menús de acceso a las diferentes opciones (este tema siempre está bastante cuidado en todos los productos de Electronic Arts) y los de los marcadores durante el juego, tanto los de velocidad como los que indican las vueltas y la posición.

Son muy buenos tanto los escenarios como los *sprites*, que, por si fuera poco, tienen un movimiento de gran suavidad. Siguiendo con los escenarios, han sido cuidados hasta el último detalle. En efecto, la ciudad es impresionante, con palmeritas y todo, y en la nieve podrás ver hasta muñecos y figuras. Las motos también han sido diseñadas con todo detalle, tal y como demuestran las cámaras de primera persona, y además









ALTERNATIVAS



NEED FOR SPEED 2

Electronic Arts•Electronic Arts

Segunda entrega de uno de los mejores juegos de coches.



ROAD RASH

Electronic Arts•Electronic Arts

De los mismos programadores que el anterior, pero de motos...



INTERNATIONAL MOTOX

Warner Interactive•New Software Center

Un juego basado en las carreras de motos de trial.







se notan las diferencias entre unas y otras (no por un mero cambio de colores, sino sobre todo por el diseño).

Además, también han sido tenidas en cuenta las más nuevas tecnologías. En efecto, la calidad y la "potencia" del juego se disparan si te encuentras ya dentro de la nueva era MMX, debido a que utiliza plenamente el rendimiento que los nuevos procesadores te ofrecen.

Por lo demás, si tienes una tarjeta aceleradora 3D, con el excelente *chip* 3DFx, también podrás apreciar mejor las bondades de los gráficos. El juego ha sido programado prestando especial atención a este tipo de dispositivos. Parece que ya se va empezando a saber cuál va a ser el *chip* 3D que utilizarán casi todos los juegos comerciales. Entre todo el maremágnum de tarjetas, los programadores se decantan por ésta.

El sonido, por su parte, sabe estar a la altura de las circunstacias y se muestra francamente espectacular. Esto, de todas maneras, es una tónica general en casi todos los juegos de carreras. Por motivos obvios, las compañías programadoras se dieron cuenta muy pronto de que unas melodías trepidantes eran el acompañamiento único e imprescindible para unas carreras en las que sobre todo prima la velocidad.

Melodías "rockeras" en CD-Audio, cómo no, acompañan el rugir de los motores mientras el viento mesa tus cabellos (a través de las rendijas del casco y siempre y cuando no seas calvo, claro). El sonido digital está bien y, aunque se reduce principalmente al motor y a choques, también ha sido cuidado por los chicos de Delphine Software.

Este programa es, en definitiva, pura velocidad, y te hace sentir la emoción de las carreras como si estuvieses realmente a los mandos de una potente máquina. A pesar del manejo, como ya hemos dicho un poquito complejo durante las primeras partidas, podemos afirmar y afirmamos que te encuentras ante uno de los mejores títulos de carreras en general y, sin duda, el mejor que se encuadra dentro del mundo de los "hierros".

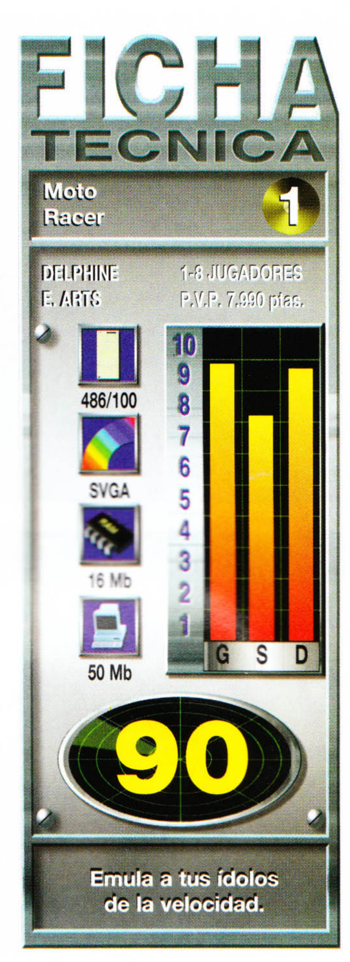
Se ha quedado a mucha distancia de los títulos que lo precedían, como el mencionado *Road Rash*, el cual ya era muy bueno de por sí. A partir de este momento es la nueva meta que van a tener que superar todos aquellos que quieran ofrecernos carreras de motos con un mínimo de calidad. Es una lástima, por ejemplo, que el esperado *The Need for the Speed 2* no haya llegado al nivel de este preciado título.







A. J. Novillo
R. M. Claudín



DONALD IN COLD SHADOW

Es el héroe perfecto, un carisma siempre entregado a la acción. Últimamente se le ha visto en una extraña mansión en pos de un gran tesoro. Una sombra fría lo rodea.

Desde que Walt Disney creó, hace ya bastantes años, el más irascible de los patos, y lo llamó Donald, no dejó de crecer en popularidad, sobrepasando incluso a su mediocre convecino Mickey.

Desde ese lejano entonces, el Pato Donald empezó a convertirse, por encima de otros congéneres como su tío Gilito, en el personaje central de todo un mundo animal, de una compleja población de patos, gansos, gallinas, ratones y demás, que siempre le deberán su larga vida al genial plumífero en cuestión.

Unas de esas secuelas de Donald eran las patoaventuras, de las que ya tuvimos el placer de jugar en consola. Pero en dichos programas el Pato Donald ni siquiera solía ser el protagonista; en seguida se le empezaron a dedicar títulos sólo a él, como este nuevo **Cold Shadow**.

Se trata de un arcade de plataformas, de *scroll* tanto horizontal como vertical, donde tu misión es la de manejar al Pato Donald por los extraños pasillos de una mansión, seguramente encantada, llena de todos los peligros que imaginarte puedas.

La única misión de Donald es encontrar el mayor tesoro que jamás haya soñado hombre alguno.

La historia, aunque tópica, se presenta interesante, con todos los elementos que por añadidura contendría el programa siendo un arcade de sus características. Sin embargo, uno ya está un









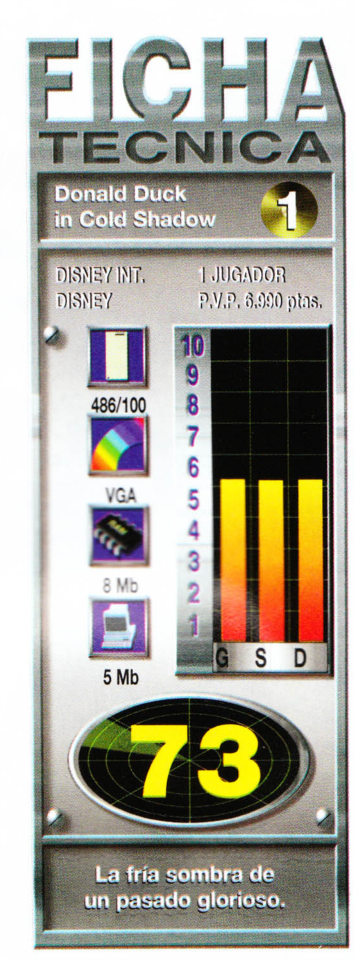


poco cansado de los pesadísimos y cada vez peores arcades a los que nos someten los programadores de la compañía Disney. Los incautos niños, manejados por el sistema comercial, transigen sin remedio alguno y se lo compran, pero los adultos tienen las cosas más claras... o al menos deberían.

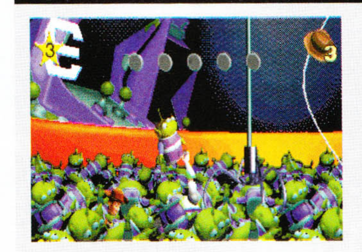
Los gráficos, sin que digan nada nuevo, son tan resultones como sosos, ya que siguen por enésima vez el estilo puramente animado que destaca en todos los arcades de la compañía, aunque superando los de *Toy Story* (el juego, no la película, por supuesto...).

En el apartado sonoro, el juego no es ni mucho menos malo. Posee una banda sonora en formato digital que resulta divertida cuanto menos, y una pequeña colección de efectos bastante buenos. Eso sí, puestos a comparar, lo mejor es, siempre en el campo del audio, por encima de las músicas y del resto de los efectos sonoros, la voz del inefable Pato Donald, ese personaje que siempre albergarán nuestros corazones.

V. SÁNCHEZ



ALTERNATIVAS



TOY STORY
Disney Interactive•Disney
La mejor película de Disney de los últimos tiempos.



SPIROU
Infogrames•Erbe
El cómic frances tambien tiene hueco en los ordenadores PC.

THE NEED FOR SPEED II

Mucho tiempo hemos tenido que esperar pero, ¡por fin!, aparece la primera secuela de un auténtico clásico de las carreras de coches. Esta vez, las tres dimensiones son las protagonistas.

Cuando, hace un par de años, salió al mercado *The Need for Speed*, nos quedamos asombrados por la calidad gráfica y el realismo del juego. Fue uno de los primeros títulos que aprovechó resoluciones VESA. La enorme calidad y la resolución de sus gráficos proveían al juego de un realismo hasta ese momento sólo visto en máquinas recreativas. Fue el título que puso las bases a otros grandes como *Screamer* y su continuación *Screamer II* o la saga *Destruction Derby*. Con el paso del tiempo, se hacía necesaria una actualización. Por fin, los chicos de Electronics Arts han decidido lanzar la segunda parte.

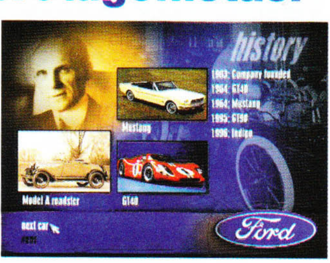


La principal variación sobre el título original se encuentra en la inclusión de las tres dimensiones en todos los apartados del juego. Los coches, todos nuevos modelos tan espectaculares, o más, que en la entrega anterior, están enteramente realizados en tres dimensiones.

Asimismo, tanto la pista como lo que la rodea está también realizado en tres dimensiones, con formas "renderizadas", de manera que el realismo en las vistas se potencia frente al título original. En el resto de aspectos lúdicos las diferencias son mínimas. Dispondrás de una amplia gama de coches donde escoger, así como varios circuitos de características diferentes en entornos del planeta muy variados. Si ganas en todos los circuitos aparecerá alguna sorpresa.

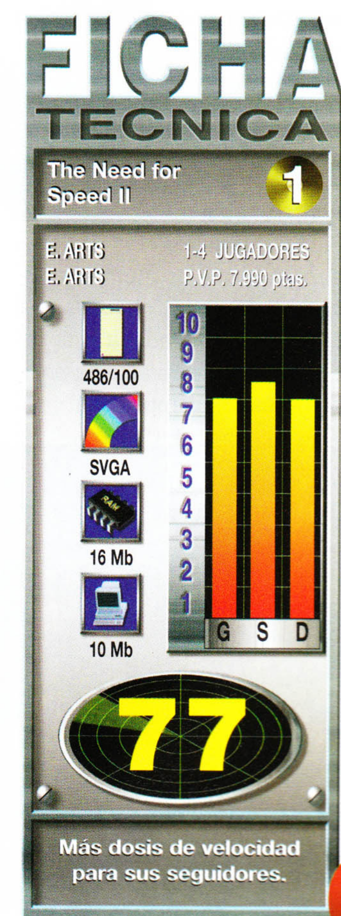
Como ocurría en el título original, la grandeza del juego está en dejarse llevar por la velocidad y soltar todo la adrenalina, con la seguridad de que si chocas no pasa nada. Una novedad es que, una vez más, los programadores se han decidido a usar el entorno Windows 95, que cada vez tiene más adictos gracias a sus librerías Direct X.

Los aspectos técnicos están muy bien cuidados. El movimiento es fluido, aunque el coche no se maneja demasiado bien. El aspecto es similar al original, pero las tres dimensiones le dan cierto parecido con Daytona USA. El sonido sigue siendo lo mejor del juego. Es extremadamente espectacular, tanto por los efectos especiales, que proporcionan un enorme realismo, como por las melodías que acompañan a todas las carreras.



El conjunto es un programa muy divertido, aunque sepa quizá a poco comparándolo con la gran revolución que supuso en su día *The Need for Speed*. El juego es bueno y gustará a los amantes de la velocidad, pero no supera a otros títulos anteriores como *Daytona USA* o *Screamer II*.

A. J. NOVILLO





ALTERNATIVAS



THE NEED FOR SPEED
Electronic Arts•Electronic Arts
Primera entrega, bastante mejor realizada, de este juego.



INTERSTATE '76
Activision•Proein, S.A.
Un entretenido juego de coches basado en el *look* de los setenta.



REDNECK RAMPAGE

El sur de los Estados Unidos ha sufrido la invasión de unos extraterrestres feroces. Bajo su mando han sucumbido todos los lugareños... ¿Todos? Aún no; dos hombres audaces han formado la única resistencia.

Sin duda, *Doom* ha sido el juego más influyente de la última década. Su concepción, toda una revolución dentro del realismo en los arcades, y su gran calidad gráfica y sonora lo convirtieron pronto en un programa de culto. Desde ese momento, son innumerables las imitaciones o continuaciones que han ido apareciendo. Unas con más calidad que otras, pero todas deudoras de la indiscutible originalidad de *Doom*.

Esto encierra una contradicción. Si en su día alabamos *Doom* por ser enormemente original, al final su "meollo" ha desembocado en una falta de originalidad en forma de múltiples continuaciones y clónicos. De todas formas, dada la falta de originalidad generalizada en el mercado, siempre son bienvenidos los títulos de este estilo, por lo menos cuando tienen una calidad elevada, como es el caso de **Redneck Rampage**.

Se trata de un arcade tridimensional que te traslada al sur profundo de los Estados Unidos. Una tranquila comunidad sureña ve modificada su monótona vida dedicada a la contemplación de su ombligo y al cuidado del maíz por la invasión de unos, como siempre, malvados extraterrestres. Éstos han conseguido modificar considerablemente la personalidad de los lugareños, convirtiéndolos en auténticas máquinas de matar. Han borrado en ellos cualquier posible atisbo de inteligencia e iniciativa (eso en caso de que tuvieran algo, lo cual todavía no ha sido probado).

Sólo nuestros dos protagonistas, jóvenes rebeldes y brillantes, han escapado de esta horrible situación y ahora se han convertido en abanderados de la libertad y del *american way of life*. Una historia muy propia de las epopeyas americanas cargadas de patriotismo. Sin embargo, al ver el aspecto casposo y grasiento de los protagonistas, te darás cuenta de que te encuentras ante un título que se ríe, como hizo hace poco el genial Tim Burton con su *Mars Attacks*, de muchos de los valores americanos y es tremendamente ácido con el modo de vida sureño y con la inteligencia de los que allí viven.

Para la realización del juego se ha utilizado el motor (o *engine*, para ser algo más "chic") de *Duke Nukem 3D*, en su versión 2.0, con algunas mejoras con respecto al original. Es el mismo motor que utilizaba *Blood* y que usará el próximo lanzamiento de 3D Realms: *Shadow of the Warrior*. Por tanto, dispondrás de prácticamente las mismas opciones de juego.

RECOMENDADO

Puedes avanzar en todas las direcciones, saltar, mirar hacia arriba y hacia abajo, correr, gatear, bucear, nadar, etc. A ese nivel el juego es completísimo. Manejarás un buen número de armas, aunque, en este caso, menos espectaculares que en otros títulos. Pistolas, escopetas, fusiles de asalto o dinamitas serán algunas de las opciones más habituales.

Los objetos se han modificado, incluyendo algunas peculiaridades interesantes. Ahora, además de recuperar energía con la comida, que en este caso son cortezas de cerdo, podrás hacerlo gritando "Yihaaaaa", bebiendo alcohol y comiendo pastel de pavo. Los problemas de estas nuevas y reconfortantes viandas son sus efectos secundarios.

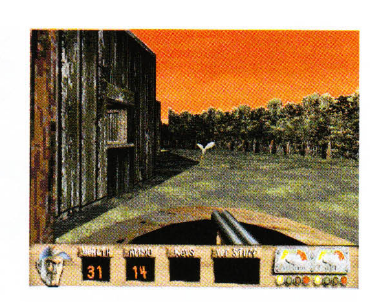


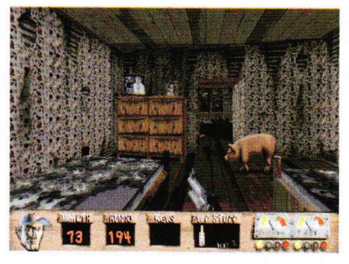


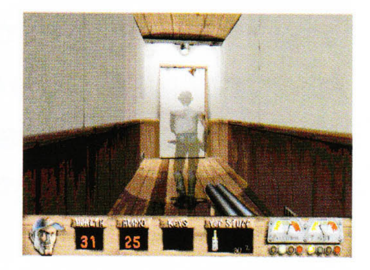












Tendrás un contador que te irá indicando el nivel de alcohol en la sangre. Cuando llegue a un cierto valor, te emborracharás y comenzarás a andar haciendo eses. Con el paso del tiempo, el valor del contador bajará. La comida sólida, como el pavo, también ayudará a digerir el alcohol. El problema de la comida es que aumenta a su vez otro contador, el de la tripa, que se irá inflando a medida que vayas comiendo.

Los enemigos también tienen sus peculiaridades. Aparte de los lugareños armados con pistolas o escopetas recortadas, y de los *aliens*, encontrarás multitud de animales a los que podrás atacar. Los más molestos son los mosquitos, de dimensiones bíblicas, que, como se dice normalmente, deberás matar a cañonazos. Los cerdos y la vacas son más pacíficos, pero si los atacas y no los matas se lanzarán sobre ti.



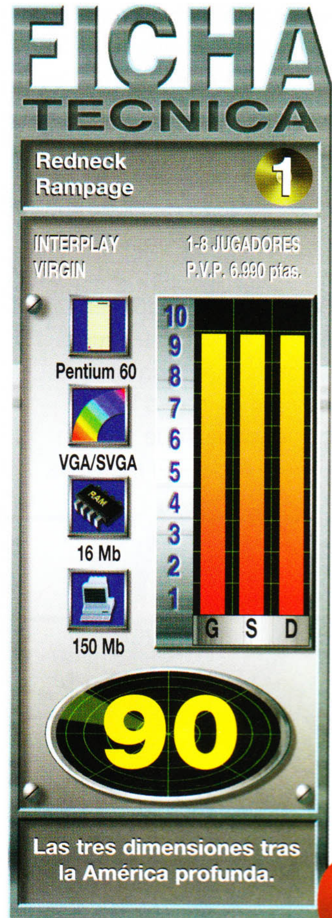
La dificultad del programa es bastante elevada, incluso en el caso más fácil. Tendrás que moverte con mucho cuidado, pues el más inocente enemigo puede dejarte tieso en un momento. Sólo existen dos capítulos, por el momento, pero cada una de las misiones que encontrarás dentro de ellos es larguísima, requiriendo mucho trabajo y tiempo para acabarla.

Los aspectos gráficos son, en general, brillantísimos. Los gráficos, muy buenos, tienen la misma calidad que los de *Duke Nukem 3D* pero están perfectamente adaptados a los nuevos entornos sureños. Por lo demás, no aparecen muchas animaciones, aparte de las iniciales.

Tampoco hay muchas voces digitalizadas, salvo los berridos de los enemigos, bastante repetitivos. Sin embargo, la música es de calidad, con sonidos que mezclan el *blues* con el *country-rock*. Además, dentro del mismo CD del juego encontrarás una banda sonora con ocho canciones que ilustran bastante bien el tipo de música que se hace en el sur norteamericano.

En conjunto, el producto cumple con creces con los requerimientos necesarios para ser un título de éxito. Muy divertido y entretenido, buenos gráficos y buen sonido y un humor negro muy cáustico dan lugar a un excelente sucedáneo de *Doom*.

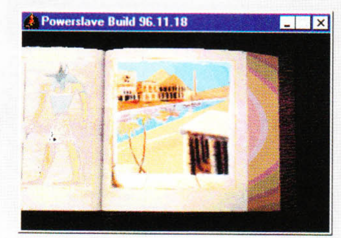
A. J. NOVILLO



ALTERNATIVAS



OUTLAWS
LucasArts•Erbe
Divertida entrega del Oeste de los señores de LucasArts.



EXHUMED
Lobotomy•BMG
Un *Doom* basado en las entrañas de pirámides malditas.



PLUTONIUM PAK
3D Realms•Friendware
Nuevos niveles para *Duke Nukem 3D* de la propia 3D Realms.

HELICOP

A los niños les encantan los juegos de ordenador, pero suelen aburrirse con los programas educativos. Una mezcla de ambos es perfecta para *ducere et delectare*.

El programa que aquí nos ocupa es una curiosa mezcla de difícil definición. En principio, ha sido creado con la intención de que los más pequeños de la casa asocien las letras y los números para poder crear palabras y cifras. Por lo tanto, podría decirse que es, ante todo, un CD educativo. Sin embargo, la forma de llevar esta enseñanza a cabo ha sido mediante casi un trepidante arcade, que bien podía pasar casi como un juego aparte.

En el programa tomas el papel de Helicop, un simpático helicóptero policía que lucha incansablemente por restablecer el orden y la armonía, enfrentándose contra el malvado Dr. Know y sus numerosas hordas de criaturas perversas. Es decir, el argumento de siempre, válido para cualquier "matamata". Al comienzo de cada partida se te encomienda la misión de encontrar una palabra, que tendrás que componer letra a letra cogiendo las que sueltan ciertos bichos al morir. La



cosa no es tan fácil: hay muchas letras que no pertenezcan a la palabra buscada, y tendrás que ir soltándolas y eliminándolas para coger sólo las necesarias. Una vez con las letras en tu poder, puedes enfrentarte al jefe de final de fase. Tras mandarlo al otro barrio (o a otra dimensión, según los gustos), vuelves a empezar otra fase.

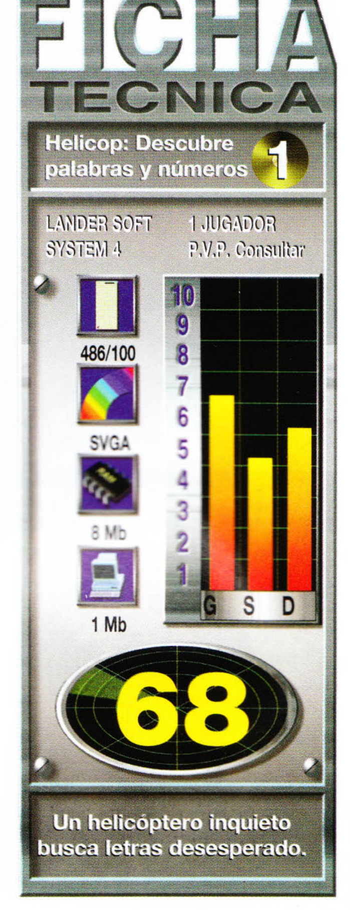
El juego se desarrolla como en un arcade de plataformas, pero sin plataformas, pues el protagonista vuela. Por tanto tendrás que vigilar, además del nivel de vida, el de gasolina, para no quedarte a medias en tu labor. Los gráficos son bastante simpáticos. Tanto fondos como *sprites* han sido generados en 3D. El *scroll* es suave, la velocidad de juego es ajustable, y tanto las músicas como los sonidos son buenos, aunque no destacan en ningún momento. También se han incluido algunas breves animaciones entre fase y fase que, a nuestro parecer, se quedan cortas.

Esto es algo incomprensible, pues les quedaba espacio libre suficiente como para hacerlas más largas (el juego sólo ocupa 75 Mb del CD-ROM).

Lo que más nos ha chocado es el extraño vínculo que une al juego con el objetivo de aprender palabras. La idea es bastante buena, y es divertido para los más pequeños, pero los padres se preguntarán, al ver a su hijo frente al teclado es: "¿Estará jugando para aprender o para matar a todo bicho viviente?".

S. CABRERA





ALTERNATIVAS



ODDBALLZ

PF Magic•Proein, S.A.

Un juego de mascotas virtuales para los más pequeños de la casa.



SUPER PUZZLE FIGHTER X

Capcom•Virgin

Un juego con *look* infantil, pero divertido como pocos.



LA CASA DE JUEGOS DEL TÍO HENRY

El título puede llevar a engaño, pues no se trata de un juego para niños. ¿O quizás sí? En cualquier caso encantará a todos a los gusten de "darle" a la materia gris de vez en cuando.

De la mano de la compañía Trilobyte, y más en concreto del augusto creador de *7th Guest*, llega un curioso programa compuesto por otros juegos más pequeños. Se trata de una recopilación de puzzles (esto es, pruebas de ingenio) aparecidos en otros programas de la casa, en concreto *7th Guest*, *11th Hour* y el reciente *Clandestiny*. Han suprimido tanto la historia como las animaciones.

Aquellos que conozcan estos programas podrán hacerse una idea de la calidad general del programa, sobre todo en lo que al aspecto gráfico se refiere. Todos los escenarios y objetos que aparecen en las pantallas han sido diseñados íntegramente en tres dimensiones y generados en potentes estaciones de trabajo.

Hay que mencionar el buen gusto y el cuidado sentido de la estética que rezuma cada una de las pantallas. Y si a esto le añades detalles como originales cursores animados (en forma de mano o de ojo), una tenebrosa ambientación y unos espectaculares efectos de sonido estéreo, tendrás un combinado capaz de satisfacer el paladar más exquisito. Sin embargo, se echa de menos alguna música de acompañamiento durante las pruebas.

Entre las pruebas incluidas en este título se encuentran juegos por todos conocidos, como Othello o el salto de caballo de ajedrez, pero también hay otros con la misma o mayor originalidad, en los que no se manejan fichas, sino sapos, abejas, arañas, ataúdes, etc. El mecanismo suele ser bastante sencillo, pero no así su dificultad. Mientras que unos los resolverás mediante el típico sistema de prueba y error, otros exigirán, literalmente, que te estrujes el cerebro durante un buen rato para conseguir el difícil objetivo. A pesar de que en la caja del juego verás una etiqueta que reza: "para edades de 6 en adelante", uno se pregunta en más de una ocasión cómo demonios podrán ser resueltos algunos de los puzzles por un niño de 6 años.

En definitiva, es uno de esos juegos inteligentes, pensados para padres que lo compran con la excusa de "no, si es para el niño...".

S. Cabrera





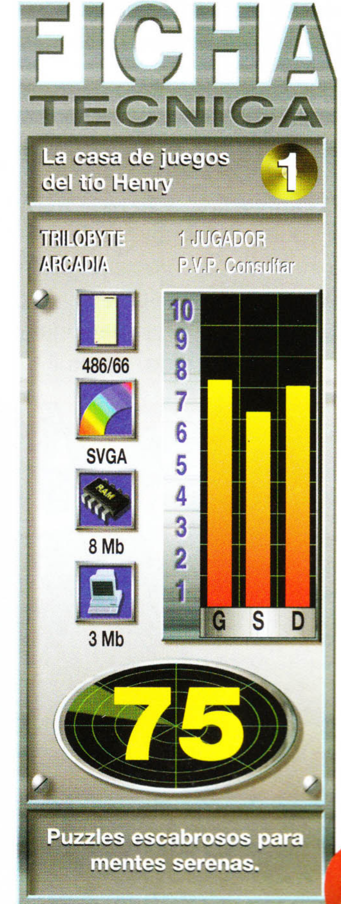




P.Y.S.T.
Pyst•Proein, S.A.
Parodia de un juego que nos hizo pensar mucho.



ODDBALLZ
PF Magic•Proein, S.A.
Si lo que no quieres pensar, éste es tu programa...





3-D ULTRA MINIGOLF

El jugador se concentra, mira la bola y golpea. Ésta se acerca lentamente al *green*, sortea los disparos, pasa por la bota gigante, la coge una rana... y cae directamente en el hoyo. Se respira la emoción del mini-golf.

Aquellos que ya sean un poco veteranos en esto de los juegos para PC recordarán sin duda uno llamado *Zany Golf*, de los primeros simuladores de mini-golf aparecidos para esta plataforma. Aunque hoy en día dicho programa resulta humilde y bastante ingenuo en lo que el apartado técnico se refiere (a pesar de introducir novedosamente unas tres dimensiones simuladas), todos los que pudimos disfrutar del programa nos acordamos de los buenos ratos que pasamos con él.

Ahora, bastantes años después, llega a nuestros ordenadores, de la mano de la polifacética compañía Sierra, un nuevo mini-golf que viene a sustituir con creces el vacío dejado por aquel clásico. Gráficos SVGA, animaciones, efectos de sonido, voces, música digital... todo un derroche de medios para un género que siempre ha sido considerado como "menor". Pero vayamos por partes.

Nada más cargar el juego y tras contemplar la excelente, aunque breve, introducción en forma de secuencia infográfica, aparecen las diferentes modalidades de partida a las que tienes acceso: juego normal, juego rápido (se pasa directamente a jugar, sin más mediación) y modo práctica. En este último te dan la oportunidad de practicar el golpe de la bola antes de pasar a la competición propiamente dicha. Esto apenas resulta necesario, dada la sencillez de manejo. Tan sólo hay que mover el ratón para hacer girar el palo (y de este modo apuntar) y mantener pulsado el botón izquierdo el tiempo que sea necesario, pues esto es lo que determina la potencia con que golpearás la bola. Existe también la posibilidad de que el ordenador te "ayude" mostrándote, mediante una línea discontinua, la dirección que tomará el golpe, o incluso hacer que el movimiento del palo lo determine el movimiento del ratón.

RECOMENDADO

Tras esto, ya estarás preparado para "echar unos hoyos". Te dan a escoger entre el campo completo, un sólo hoyo o uno de los dos cursos en que se dividen. En total, son 18 hoyos los que encontrarás en el juego, y con temas a cada cual más original: la Edad de Piedra, una casa encantada, la Edad Media, una base espacial... La forma de representarlos en pantalla se ha llevado a cabo generando los gráficos con programas de diseño 3D y "renderizando" posteriormente diferentes vistas, de forma que ningún rincón del escenario quede sin aparecer. Así, cuando se golpea la bola se ve cómo va pasando por los distintos puntos (a modo de cámaras de televisión estáticas) hasta su nuevo emplazamiento, cambiando de nuevo la vista. La forma de moverse es similar a la de *Alone In The Dark*, salvando las distancias.



El programa carece de *scroll*, lo que se echa en falta sobre todo en las primeras partidas. Sin embargo, de existir no podrías disfrutar de unos gráficos tan exquisitamente detallados y cuidados.

Cada escenario posee sus propias animaciones que ayudan a introducirte más en el ambiente. Unas veces es el caer de las gotas sobre un estanque, o el flotar de los peces en el hoyo de Neptuno; otras, son auténticas secuencias a pantalla completa, como un tiranosaurio que aplasta la bola contra el suelo, o un troglodita que utiliza su maza para practicar un *bogey*. Y eso sin







olvidar los elementos móviles propios de cada fase, como el molino, el puente levadizo, los rayos láser, etc. Se echa en falta, quizá, algo más de sentido del humor en general (o, al menos, eso es lo que esperábamos).

La forma de resolver cada hoyo varía en cada escenario. Algunas veces estará a la vista, y otras habrá que buscarlo sorteando diversos objetos. En ocasiones habrá que recurrir a pájaros, murciélagos e incluso ranas, para llegar a sitios inaccesibles, y otras veces puede optarse por caminos alternativos introduciendo la bola en sitios concretos que te indicarán el principio del hoyo.

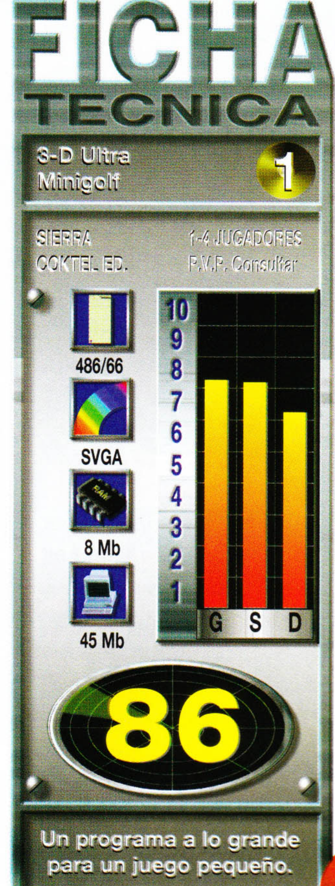
El apartado sonoro va a la par de la calidad de los gráficos. Cada hoyo posee su propia música que, acorde con la personalidad de éstos, abarcará estilos tan variados como *jazz*, *pop*, *rock*, clásica, o música caribeña. Lo mejor es que los temas se encuentran en formato audio en el CD (con una duración de 30 minutos en total), por lo que no hace falta decir lo bien que suenan. Esos mismos temas están también en formato MIDI en unos cuantos archivos; evidentemente, no es lo mismo, por mucha síntesis de onda que se tenga.

En cambio, los efectos sonoros flaquean un poco; no están, ni mucho menos, a la altura de la música. Las voces que aparecen explicando cada hoyo son bastante variadas, pero su calidad también deja algo que desear dependiendo de la tarjeta de sonido que utilices. Es una lástima que se haya dejado de lado este aspecto del juego, pues aunque no hace desmerecer la diversión, podía haber hecho, bien tratado, que este estupendo CD-ROM fuera ya del todo redondo. Las voces, por lo demás, se encuentran en inglés, lo que para algunos eliminará las pistas.



No hace falta decir que al programa se le saca más jugo si se compite con amigos. Sin embargo, si uno juega solo, simplemente para mejorar su par, tampoco se lo pasará nada mal. En definitiva, se nota que Sierra ha querido sacar lo mejor de un "deporte" hecho para pasar un buen rato sin complicaciones. Ahora estamos a la espera del nuevo juego de la serie, basado en un *pinball*.

S. Cabrera



ALTERNATIVAS



3-D ULTRA PINBALL 2
Sierra•Coktel Educative
Otro juego de la serie Ultra, pero referido a los *pinballs*.



POWERCHESS
Sierra•Coktel Educative
Los señores de Sierra también saben hacer juegos de ajedrez.



CYBERGLADIATORS
Sierra•Coktel Educative
Por si fuera poco, también se atreven con los juegos de lucha.

JUEGOS

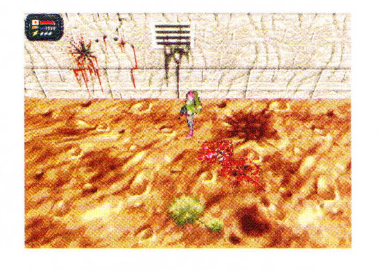
RE-LOADED

Aparece la enésima conversión desde la plataforma de las videoconsolas, aunque no tan afortunada como otras que hemos tenido la suerte de disfrutar.

Sony Playstation es la reina de las consolas de 32 *bits*. Muchos juegos excepcionales se han creado para esta plataforma. Por suerte para los usuarios de PC, algunas de estas maravillas del software nos llegan de vez en cuando. La mayoría de los juegos de consolas son entretenidos y divertidos. Dejan de lado el vídeo en tiempo real y las voces digitales en pro de la jugabilidad. Por tanto, explotan algunos valores que los juegos de PC, en su complicación, a veces olvidan.

La historia es mala y además el título no consigue la deseada diversión. La conversión es patética en los aspectos técnicos. Los gráficos son espantosos, de lo peor que he visto en un PC. Permite resoluciones de 640x480 y colores de 16 *bits*, pero los resultados son pésimos.

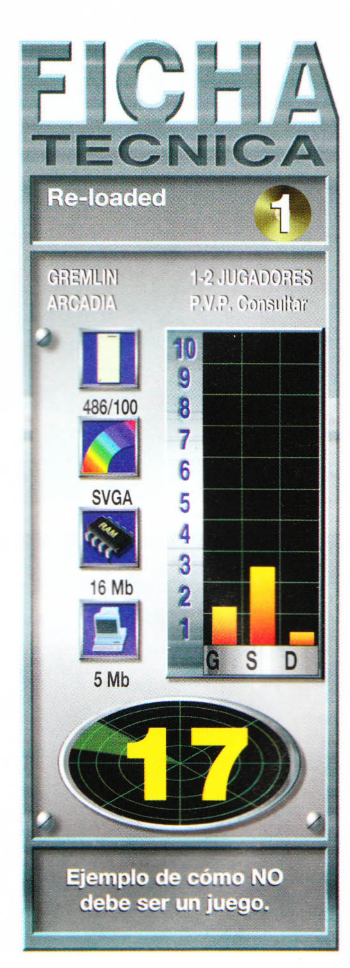
En primer lugar, los escenarios han sido realizados de una manera similar a las tres dimensiones, aunque de forma bastante chapucera, especialmente en los bordes de la pantalla, donde incluso se llegan a encontrar fallos de continuidad. Pero lo más triste de todo son los *sprites*, más bien lamentables. Están realizados en baja resolución, de modo que, aunque se cambie la resolución, se mantienen igual. Su definición es, hay que decirlo, mínima. Algunos enemigos son prácticamente sombras, porque no se sabe qué es cara, qué es cuerpo, si van o no vestidos, etc. Francamente, muchos juegos de Spectrum o MSX tenían *sprites* de mayor calidad (la mayoría de ellos).

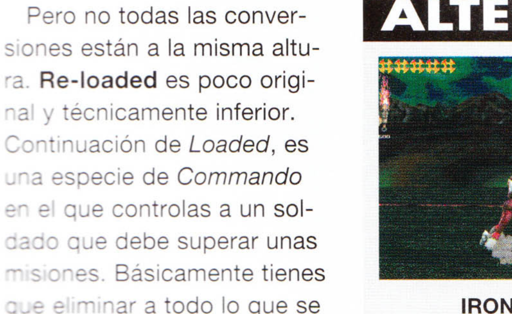




Ante tan patético espectáculo gráfico, cuando uno comienza a jugar se le cae el alma a los pies. Los sonidos, por su parte, no están mal,. Un programa pésimo que se debe tomar como ejemplo de lo que no hay que hacer con un juego. Gracias a Dios no todas las conversiones son tan aberrantes y nos permiten disfrutar de juegos bastante interesantes.

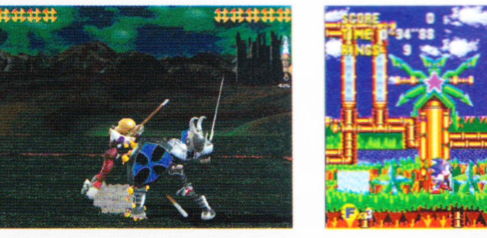
A. J. Novillo





Pero no todas las conversiones están a la misma altura. **Re-loaded** es poco original y técnicamente inferior. Continuación de *Loaded*, es una especie de *Commando* en el que controlas a un soldado que debe superar unas misiones. Básicamente tienes que eliminar a todo lo que se mueva en tu alrededor y, de vez en cuando, coger algún que otro objeto.

ALTERNATIVAS



IRON & BLOOD

Acclaim•New Software Center

Otro juego de consola que en PC no es nada del otro mundo.



SONIC 3 & KNUCLES

Sega•Sega

Si de verdad quieres un juego de consola divertido, prueba éste.

PC TRIVIAL PRO

A LA VENTA EN QUIOSCOS, LIBRERÍAS Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

2.995 ptas.



CONTIENE CD-ROM

BARBIE: CREA TU VIDEOCLIP

La más famosa muñeca de todos los tiempos llega a la era digital a bordo de un título que gira alrededor de la edición de vídeo.

Barbie es algo más que una simple muñeca. Es un mito "viviente" en el que se han mirado muchas chicas a lo largo de décadas. La rubia por excelencia, con sus complicados trajes y sus sofisticados peinados, acompañada por su inefable Ken, ha guiado los juegos de generaciones. Ahora que la juventud ha dejado algo de lado los juegos más tradicionales a cambio de la tecnología, los dirigentes de Mattel han decidido que era el momento de dar una vuelta de tuerca a esa gallina de los huevos de oro que es Barbie e introducirla en los millones de PCs que existen en el mundo.

Varios han sido ya estos lanzamientos, basados en realizar acciones con o para Barbie, saliéndose un poco de los juegos habituales. No serán videoaventuras o arcades donde la muñeca sea la protagonista fundamental, sino que tú realizarás cosas con el ordenador para Barbie o donde ella sea protagonista. Así, uno de los títulos consiste en diseñar vestidos para la muñeca. En este caso te convertirás en director de cine en pro del lucimiento de la dudosa diva.

Las opciones son las mismas que desearía cualquier aficionado a la dirección de cine. Irás creando una serie de escenas, en diversos decorados que tú mismo ideas. Los protagonistas serán Barbie y sus amigos. Existen múltiples variaciones sobre los actores para adaptarlos a las escenas: andan, se sientan, tienen más o menos ropa, etc. Incluso puedes colocar simpáticas mascotas. Es posible añadir música y, nota interesante, los diálogos que quieras, siempre que uses un micrófono.





Posteriormente disfrutarás de un estudio de edición donde montar las distintas escenas, añadir títulos, etc., hasta conseguir tu película.

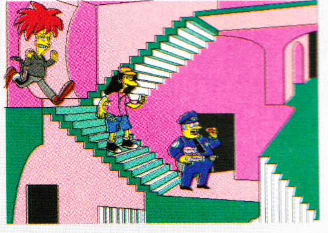
El programa está bien realizado. No es un juego como tal, sino más bien un juguete. Los seguidores de Barbie y los amantes del cine tendrán una posibilidad de aunar esfuerzos creando los mejores cortos con la muñeca como protagonista. El título está en castellano, lo cual ayudará a la distribución del mismo, pues está orientado al mercado infantil.

A. J. NOVILLO





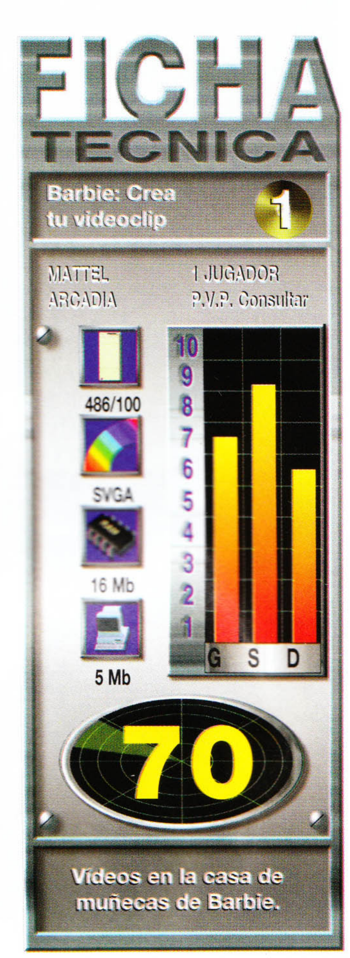
ALTERNATIVAS



SIMPSONS CARTOON
Fox Interactive•Electronic Arts
Lo mismo, pero con la familia Simpson como protagonista.



TERRATOPIA
Virgin Sound & Games•Arcadia
Una aventura para niños que te invita a salvar el planeta.



WIZARDRY NEMESIS

El futuro del mundo pende de un hilo o, más exactamente, de unos talismanes mágicos. Tu misión es encontrarlos antes de que sea demasiado tarde y los cojan peores manos.



Como sabes, la serie Wizardry pertenece tradicionalmente al género del rol. Los señores de Sirtech, sin embargo, han decidido darle un inesperado giro hacia el apasionante mundo de las aventuras gráficas. Mantienen muchos de los ingredientes típicos del rol pe ro se han centrado en sus posibilidades de aventura.

Tu misión es encontrar unos talismanes mágicos que pueden ser utilizados para destruir el mundo. Si consigues hacerte con todos ellos luego tendrás que enfrentarte con un terrorífico demonio, que sólo sucumbirá bajo la poderosa energía de un arma ancestral. No muy original, como ves.

La ascendencia de rol que tiene este programa es,por lo demás, evidente en todos los aspectos del desarrollo del juego. Así, conservan el combate en tiempo real, el sistema de inventarios, la aparición constante de la magia y las características de los personajes.

La calidad de los gráficos es elevada. En la introducción se ve que los programadores han cuidado este aspecto.

Los gráficos del desarrollo han sido creados en SVGA, con un alto grado de detalle. Además, cada poco aparecen vídeos de buena factura que vienen a justificar los cinco CDs que ocupa el programa.

El apartado sonoro está a la altura de las circunstancias. Los efectos especiales son bastante buenos, pero la música de fondo puede llegar a cansarte un poco. Siempre te queda, por supuesto, la posibilidad de desconectarla.

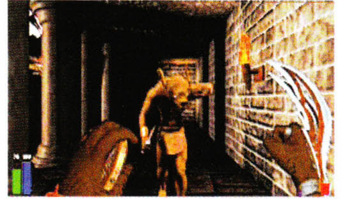


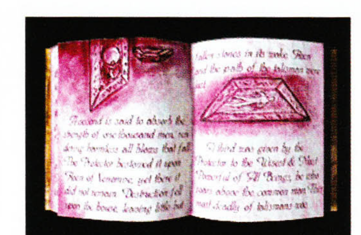


Otro problema que tiene es el excesivo número de CDs. Esto no es negativo de por sí; el problema es que debes cambiar constantemente de CD, y eso agota rápidamente.

Por lo demás, se trata de un programa que asimila de manera muy convincente dos géneros distintos. Atrapará a amantes del rol y a apasionados de las aventuras gráficas.

D. MELGUIZO





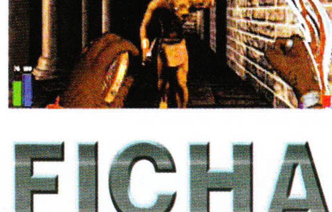
ALTERNATIVAS

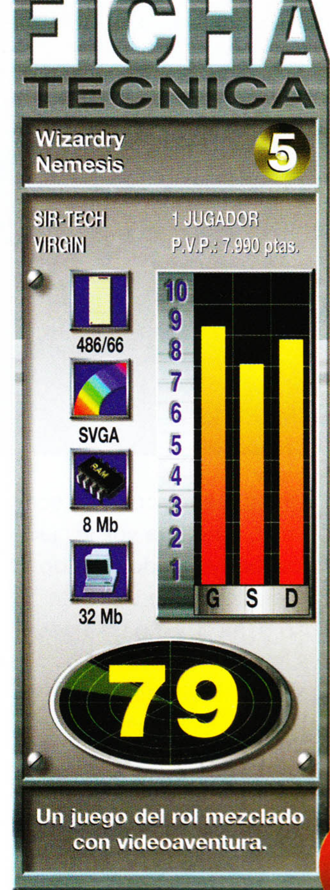


WIZARDRY GOLD
Sirtech•Virgin
Un juego de rol para Windows 95 de los señores de Sirtech.



BLOOD & MAGIC
Interplay•Virgin
Estrategia mezclada con rol en un juego superdivertido.





CARMAGGEDON

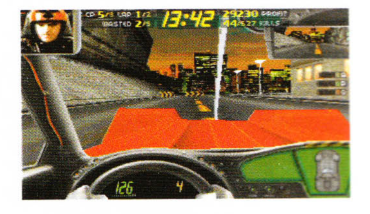
En esta carrera, como en todas las de coches, tienes que llegar a la meta, cómo no, el primero. Sólo que hay una manera más de ganar: ser el único que quede vivo...



De nuevo las carreras de coches situadas en el futuro son el centro de un juego. En este caso los cambios incorporados sobrepasan a una simple carrera de coches.

Ésta discurre por diversos escenarios de gran tamaño, por los que has de atravesar una serie de puntos de control. Es el único requisito para dar la carrera por acabada, pues puedes seguir cualquier recorrido; de todas maneras, todos los escenarios tienen unos tramos que unen los puntos de control.

Pero también, por supuesto, te enfrentas a multitud de oponentes. Y al igual que tu coche se va estropeando según te golpeas con los edificios, montañas o tras una caída, el de ellos también. Por lo tanto, ¿para que correr? Simplemente déjalos tan hechos polvo que no puedan ni moverse.





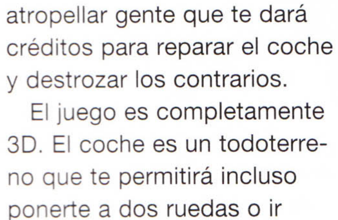
Hasta aquí la cosa parece normal, pero una vez iniciada la carrera y pisado a fondo el acelerador, se te cruza un iluso peatón. Lo pasas por encima. No sólo no te lo recrimina la policía: te dan puntos. Además, estos puntos pueden incrementarse dependiendo del arte que te des en atropellarlos. Y mostrado con tanto *gore* como puedas imaginar.

El objetivo del juego es atropellar gente que te dará créditos para reparar el coche y destrozar los contrarios.

El juego es completamente 3D. El coche es un todoterreno que te permitirá incluso ponerte a dos ruedas o ir campo a través atropellando vaquillas. La libertad de movimientos es tan absoluta que puedes quedarte al revés. Uno de los momentos más curiosos aparece cuando te metes en el agua; han simulado estupendamente la dinámica acuática.

Los gráficos, aunque en baja resolución, son de gran calidad, con un rápido motor 3D que hace que los polígonos texturados se muevan con gran suavidad (en grandes espacios se ve cómo se crea de golpe lo más alejado).

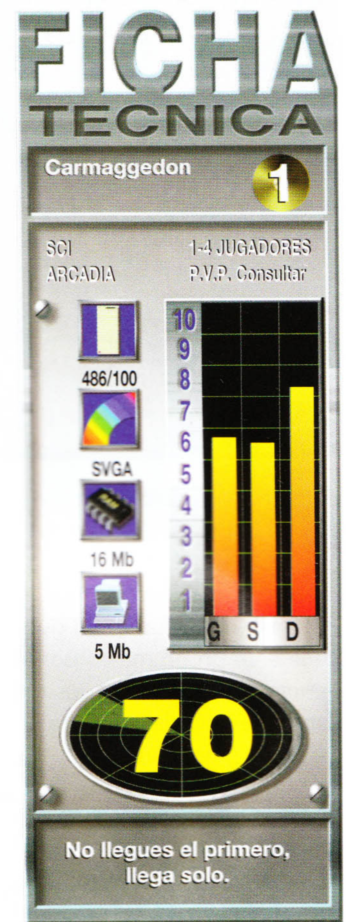
Sobre el sonido, te ofrecen lo clásico. Ruido de motor, chapas que vuelan, gritos de los transeúntes cuando te ven llegar, choques aterradores, vísceras aplastadas, el chirriar de las ruedas al frenar y cosas por el estilo.



Un punto negro es la dificultad de hacerse con el control. Te muestran siempre la dirección en la que vas. De frente está bien, pero de lado o hacia atrás cuesta dominarlo. Aun así, siempre puedes pasar a un punto de vista desde dentro del coche.

A. VEGAS





ALTERNATIVAS



NEED FOR SPEED 2
Electronic Arts•Electronic Arts
Un gran juego de coches, pero sin violencia intrínseca.

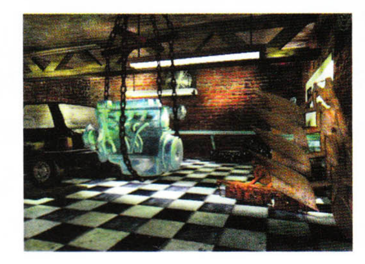


AXELERATOR
21st Century•Spaco
Otro Carmaggedon, pero de diferente compañía.

HARVEST OF SOULS

El último producto de la mítica compañía Sierra On-Line es un complejo programa de puzzles y aventuras centrado en los ambientes indios de los Estados Unidos.

Sin duda, Sierra es una de las grandes casas de software del mercado, junto a LucasArts o Electronic Arts. Ha alcanzado tal tamaño que ha optado por una política masiva de lanzamientos que llene el mercado de sus productos. Esta táctica es un arma de doble filo. Antes, todos esperábamos con impaciencia los lanzamientos de la casa, con sus inolvidables *quests*: *King's*, *Space* o *Police*, y el inevitable *Larry*. Ahora, la gran diversificación de producto hace que uno llega a saturarse un poco de la casa. Entre todos estos lanzamientos siempre quedan obras maestras como *Larry VII* o *Phantasmagoria*. Ahora le toca el turno a **Harvest of Soul**, segunda parte de *Shivers*, a la espera del lanzamiento de *King Quest VIII*.





En este caso Sierra a vuelto a los lanzamientos terroríficos de la última época. Títulos como *Gabriel Knight*, *Phantasmagoria* o *Lighthouse* están cerca de la atmósfera de desasosiego que han creado los programadores. En un viejo pueblo perdido tus amigos, miembros de un grupo de rock, han desaparecido. En las inmediaciones hay unas montañas donde vivieron indios, que dejaron una estela de magia y misterio. Tu objetivo es encontrar a tus amigos vivos y mantener tu propia vida. No será fácil, y en tu camino encontrarás complicados *puzzles* que te dificultarán las cosas, muy en la línea marcada por *Lighthouse*.

El aspecto técnico, como en todos los programas de Sierra, está realmente logrado. Los gráficos, muy tétricos, son buenos y ayudan a generar, junto al sonido agobiante, una sensación de tensión. El entorno está creado mediante objetos generados en tres dimensiones, con personajes digitalizados. Una vez más, cercanos a *Lighthouse*.

Sin embargo, las escenas de vídeo se han introducido en formato entrelazado, que ocupa menos espacio pero queda mucho peor. Dispone de una banda sonora espectacular, en formato CD-Audio, compuesta por el grupo supuestamente secuestrado en el juego.

El conjunto es un título muy correcto técnicamente, pero que tiene una historia demasiado complicada como para ser creíble y que no consigue enganchar al jugador. Esta vez los muchachos de Sierra se han pasado de misticismo y han creado un juego que es difícil de entender. Para incondicionales del género.

A. J. Novillo





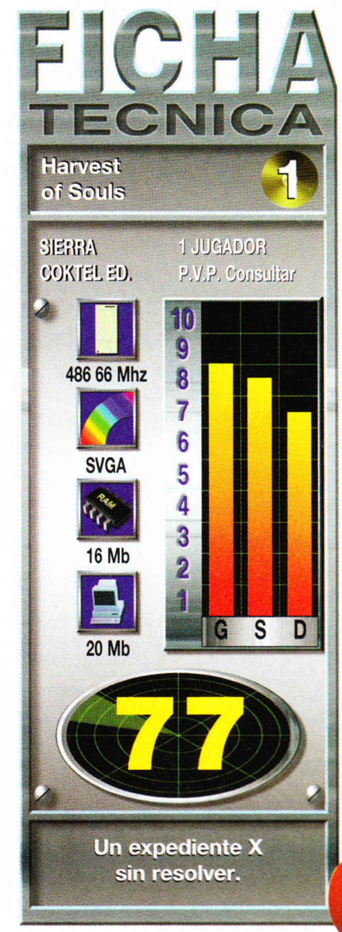
ALTERNATIVAS



SHIVERS
Sierra•Coktel Educative
Primera entrega de este juego, con *puzzles* de miedo.



PHANTASMAGORIA 2
Sierra•Coktel Educative
Última aventura de terror de Roberta Williams.





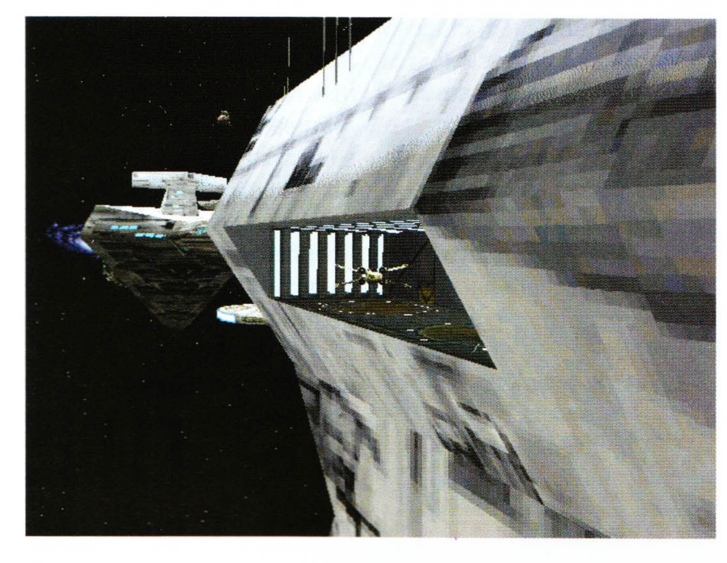
X-WING VS TIE FIGHTER

Veinte años después del estreno de la inconmensurable *La Guerra de las Galaxias*, nos llega la continuación de dos títulos memorables: X-Wing y Tie Fighter, juntitos en un único programa en el que LucasArts nos demuestra lo que vale.

Se trata de uno de los más esperados lanzamientos de los últimos años. La continuación de uno de los mejores simuladores de vuelo de todos los tiempos, *X-Wing*. Quizás no es el más realista o el que mejores gráficos tiene, pero la posibilidad de imitar a Luke Skywalker a los mandos de un X-Wing es algo que encanta a los adictos a la saga de *La Guerra de las Galaxias*, y hay muchos.

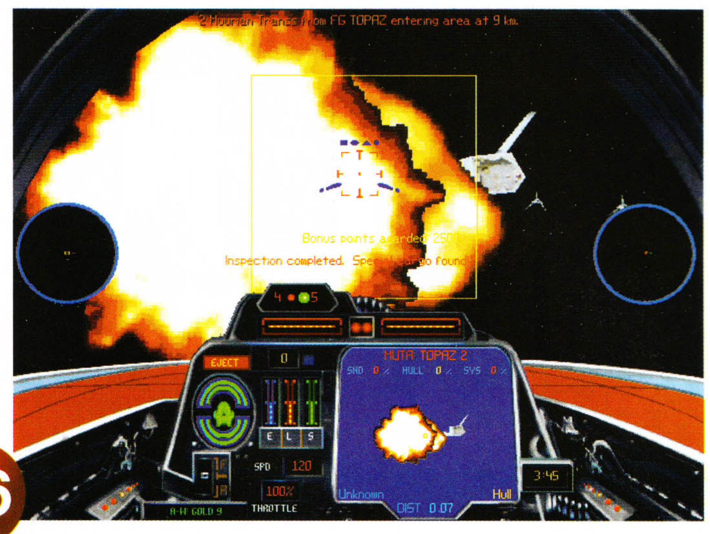
Muchos son los que han pasado horas y horas jugando a este título hasta que han conseguido convertirse en nuevos generales de la Alianza Rebelde, como el general Mozún, nuestro particular "niño videogames". Tras este programa fundamental, Lucas lanzó *Tie Fighter*, otro buen simulador con un nuevo *engine* gráfico de mayor calidad, y un manejo un poco más sencillo. Su éxito fue el esperado, aunque siempre es menos emocionante ponerse del lado de los malos, en este caso, por supuesto, el Imperio, gobernado con mano de hierro por el maquiavélico Emperador y su secuaz, el temible Darth Vader.

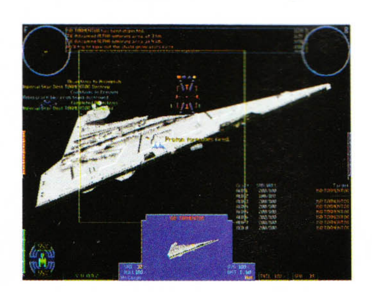
Pues bien, ya podemos alegrarnos todos, pues la continuación de estos títulos ya apareció. Al fin, el esperado **X-Wing vs Tie Fighter** llega a nuestras pantallas. Pero surgen las dudas. ¿Estará a la altura de lo que ya hemos visto? ¿Será una digna continuación? ¿Superará en calidad al anterior? Siendo un producto de Lucas Arts, tenemos asegurada la fidelidad a la línea original de las películas, así como un exquisito cuidado.



RECOMENDADO

Lo primero que destaca en este título es la posibilidad de luchar con los dos bandos. Esto no es habitual en los programas de la casa, que siempre mantienen una sólida línea argumental. En este caso han renunciado a ella, en grupos de misiones que carecen de la profundidad de títulos anteriores. Han orientado parte del juego a las opciones de red, de modo que se aprovechan las nuevas tecnologías.



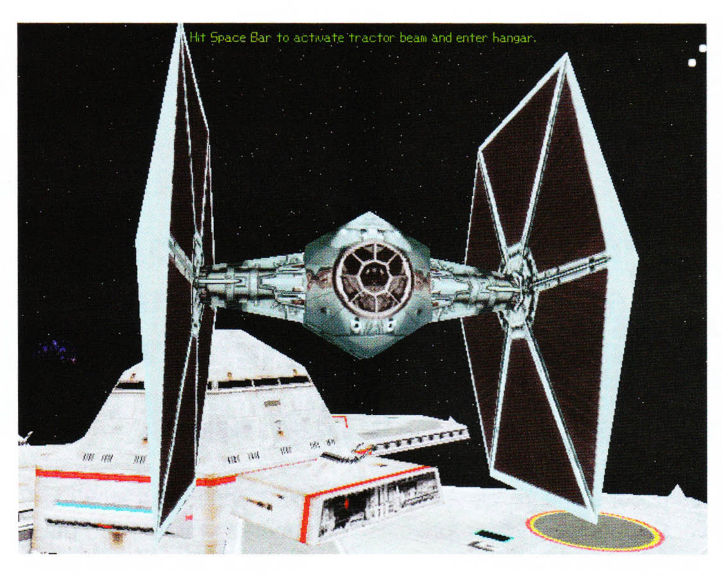


Una vez comiences el juego, y pasadas unas escenas de vídeo bastante espectaculares, deberás introducir los datos de tu piloto. No necesitas escoger bando, pues puedes jugar a las misiones de la Alianza Rebelde o del Imperio indiferentemente. Esto es un poco raro y te convierte en cierto modo en mercenario. Una vez dispongas de un piloto, aparecerá tu hoja de servicio, con las misiones realizadas, los enemigos derribados, los galones, etcétera.

Algo nuevo e interesante es que aparece el porcentaje que falta para el siguiente ascenso, lo cual te evita la tensa espera que se producía en el título original. Podrás escoger tus misiones de cuatro tipos básicos: volar solo, que consiste en volar una misión en modo local; *melee*, en la que luchas contra otros

pilotos de tu bando para escoger al más hábil (para lo cual se pueden elegir pilotos en red, luchar un bando contra otro en modo red y, finalmente, luchar batallas, que son grupos de misiones que tienen un contenido común). Según vayas derrotando enemigos y derribando naves irá aumentando tu "cotización" como piloto y subirás en el escalafón del ejército hasta convertirte en general.

Dentro de las misiones de vuelo se ha incluido una importante cantidad de entrenamiento. En este punto se ha mejorado notablemente sobre los anteriores programas, en los que era difícil aprender el manejo. Ahora irás recibiendo información sobre lo que debes hacer, las teclas, etc. De este modo, tras un rato jugando a estas misiones, conseguirás subir de rango y aprender el manejo de las distintas naves de cada bando. En este punto también se ha mejorado, aumentando el número de

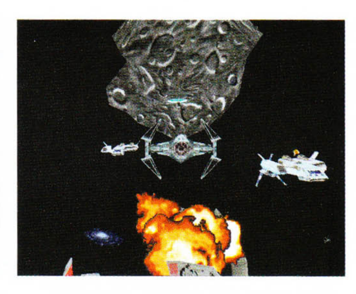


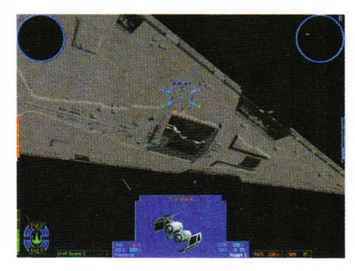
naves con respecto a los anteriores títulos. Sin embargo, no se ha añadido la B-Wing, nave que ya apareció en la versión CD de *X-Wing*.

El aspecto técnico ha avanzado, debido fundamentalmente al nuevo *engine* gráfico. El programa corre bajo Windows 95 y usa las librerías Direct X. Han admitido una mayor resolución, con modos de hasta 640x480 y 64000 colores, aunque se mantiene el ya obsoleto de 320x200.

El manejo se puede realizar con *joystick*, lo cual es de los más recomendable. Dada la necesidad de realizar giros incluso superiores a 270 grados, con otro periférico puede ser muy complicado. La nitidez de las demás naves es magnífica: casi podrás ver la cara de los pilotos de los Tie Fighter cuando te den un pasada.

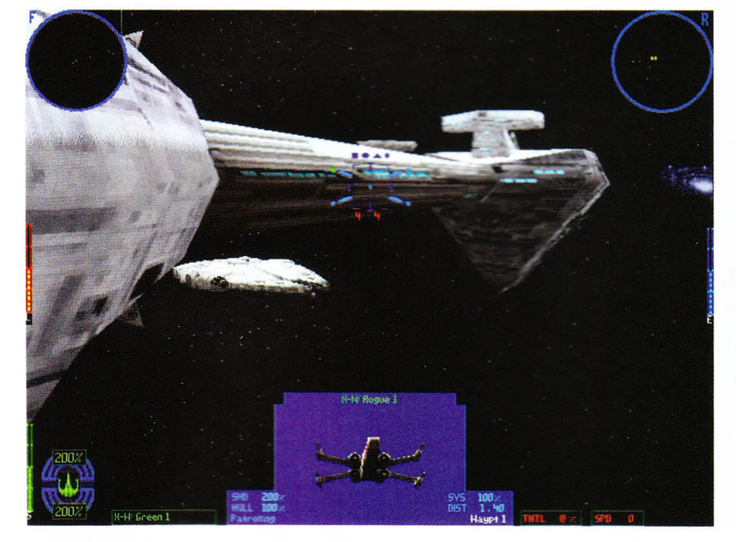
El sonido también es muy bueno, con una sensación de movimiento excelente. Notarás cómo sube la intensidad en los motores al acelerar, oirás el sonido del viento, te rechinarán los oídos al sentir los cercanos láseres... La música está en formato CD-Audio, con las clásicas melodías de los títulos de la serie.



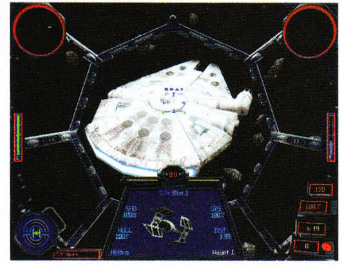


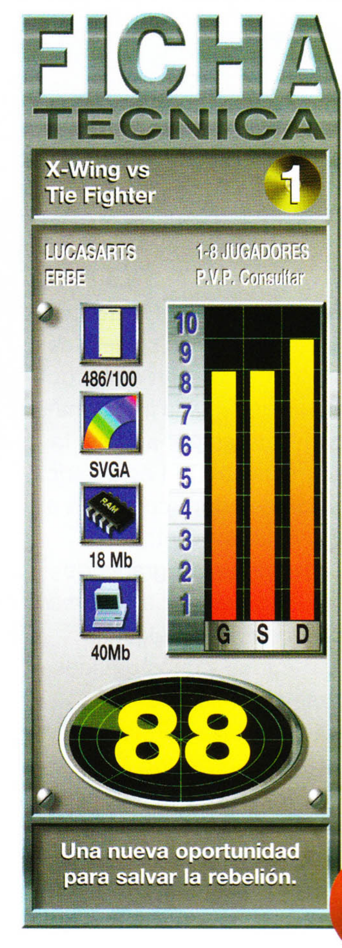
En conjunto, se puede decir que este programa es un muy digno sucesor de los geniales *X-Wing* y *Tie Fighter*. Técnicamente es un gran paso adelante con un manejo cómodo y unos gráficos adaptados a la época. Sin embargo, le falta parte del encanto de nuestros queridos programas originales , que consiguieron encandilar a tantos miles de jugadores en todo el mundo.

A. J. NOVILLO





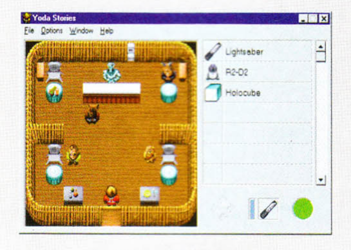




ALTERNATIVAS



DARK FORCES
LucasArts•Erbe
Una especie de *Doom* basada en la trilogía de George Lucas.



YODA STORIES
LucasArts•Erbe
Aventuras de despacho basadas en *La Guerra de las Galaxias*.



WING COMMANDER IV
Origin•Electronic Arts
El mejor juego basado en las batallas espaciales.

EARTH 2140

La tierra, dentro de unos cientos de años, parece que estará irreconocible. Lo único que va a seguir igual es el ánimo beligerante de los seres humanos.

En los albores del siglo 22 la tierra ha sido asolada por las guerras nucleares. Sólo quedan dos grandes sociedades sobre la faz del planeta, enemigas acérrimas entre sí. Por un lado está la Unión de Estados Civilizados (UCS), que ocupa el continente americano y Europa occidental. El otro bando es la Dinastía Eurasiática (ED). Las formas de vida de estas sociedades son opuestas. Sin embargo, algo las une: sus interminables batallas por adquirir la supremacía. Con esta tétrica visión de futuro comienza el nuevo lanzamiento de Topware, un programa de estrategia similar a *Command & Conquer*, con algunas novedades y unos gráficos bastante brillantes.

Como pasa con todo buen juego, a *Command & Conquer* no le han tardado en aparecer los más diversos imitadores. En la mayoría de los casos estos programas no están a la altura de las circunstancias, aunque a veces nos llevamos sorpresas. Éste es el caso, no tanto por su calidad como por su realización, que lo convierte en un juego muy divertido.

Las opciones de juego son las habituales. Escoger a cualquiera de los dos contendientes, con misiones bastante diferentes en cada caso. También puedes jugar en red.









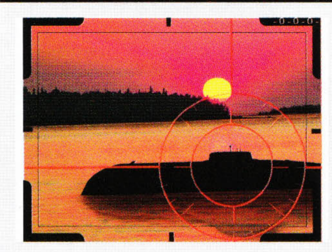
En los aspectos técnicos, destacar la gran calidad de los gráficos. Se han utilizado modos de alta resolución, con 640x480 o 800x600 con 65000 colores. Los *sprites* son algo pequeños, aunque muy bien realizados en resolución y nitidez. Entre cada misión encontrarás unos vídeos que te van introduciendo en el modo de vida y en las misiones de los bandos. Uno de los puntos fuertes del título ha sido la inteligencia artificial de los enemigos. No será nada fácil derrotarlos en unos escenarios muy bien realizados, con dificultades extra por la forma en que se han construido.

El sonido es bueno, con voces digitalizadas en castellano, como los textos. La música es discreta, aunque no molesta y cumple con su función de acompañamiento.

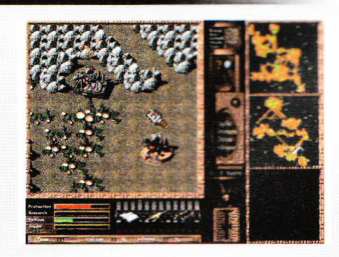
El conjunto es un programa de calidad, poco original pero ante todo divertido. Sin duda, encantará a todos los amantes de la estrategia, que hayan disfrutado con títulos como *Dune 2*, *Warcraft* o *Command & Conquer*.

A. J. Novillo

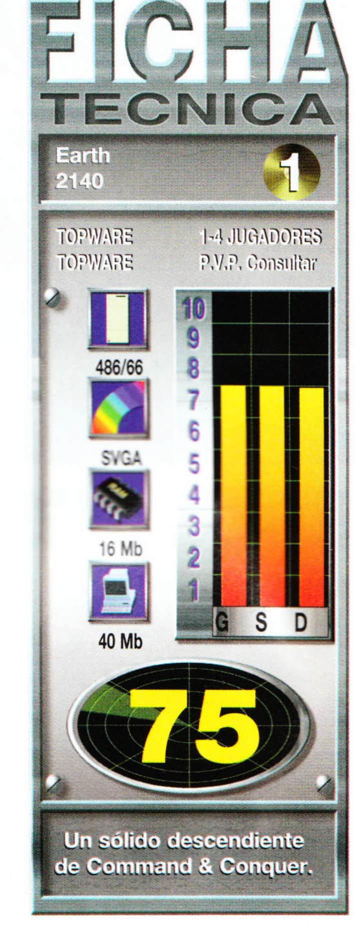
ALTERNATIVAS



C&C RED ALERT
Westwood•Virgin
Uno de los grandes reyes de la estrategia.



CAVEWARS
Avalon Hill•System 4
Otro juego de este tipo pero de menor calidad.



TIMÓN Y PUMBA: JUEGOS EN LA SELVA

En la selva, uno cree que se va a encontrar lo más terrorífico, lo que más riesgo conlleva, todo emoción, todo aventura. Pero no, esta vez la selva trae dos simpáticos personajes.



Hubo dos personajes infames y ridículos, Timón y Pumba, que alcanzaron un protagonismo impensable gracias a *El Rey León*. Dejando de lado nuestra opinión sobre la película, estos dos paradigmas de la peor imaginación han disfrutado de sus propias "películas", y ahora hasta de un videojuego de ordenador.

Imagino que ya los conocerás, pero por si las moscas voy a pasar a presentártelos. Uno se llama Timón y el otro Pumba. No merece la pena profundizar mucho acerca de sus patéticas vidas.

El nuevo juego que nos proporciona la compañía Disney Interactive sobre la vida de estos personajes, que deshonran el nombre de sus razas, se trata de un programa que engloba cinco mini-juegos. Los más pequeños de la casa, auténticos responsables de la fama de los homenajeados, se divertirán, aunque a los más mayorcitos nos resultarán bastante sosos.

El primero de los mini-juegos que te ofrecen, titulado *Burper*, te introduce en la curtida piel del jabalí Pumba. Tienes que eructar incansablemente, acabando con la fruta y con los insectos que son grácilmente arrojados a tu hermosa testa.

Dentro de *Jungle Pinball*, como viene indicado por el propio nombre, debes, si te apetece, meterte de lleno en un *pinball* de tema, lógicamente, selvático, de lo más triste y pobre que se ha podido ver desde que se hizo el primer simulador del género en la historia.



En *Sling Shooter*, el más gratificante de todos, manejas una cerbatana para disparar a todos los personajes que pululan por el juego. Se trata del tiro al pato más interesante jamás inventado, ya que alguno de los posibles blancos tiene la forma de los protagonistas del juego. Gracias a ellos, uno descarga muy bien la adrenalina.

En *Bug Drop*, o la imaginación de nuevo al poder, tendrás que jugar a una nueva revisión del programa *Columns* (a su vez, una revisión de *Tetris*), en este caso con insectos de colorines.

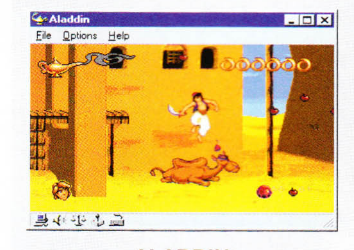
Para acabar, el más lamentable de todos es *Hipo Hop*, donde debes manejar al infame Suricato mientras cruza un río sobre los lomos de hipopótamos, tortugas o simples árboles.

Un programa sencillo, con gráficos y sonidos dirigidos a los más pequeños. No recomendado para mayores de cinco años, pues puede resultar bastante decepcionante en todos los sentidos.

V. Sánchez



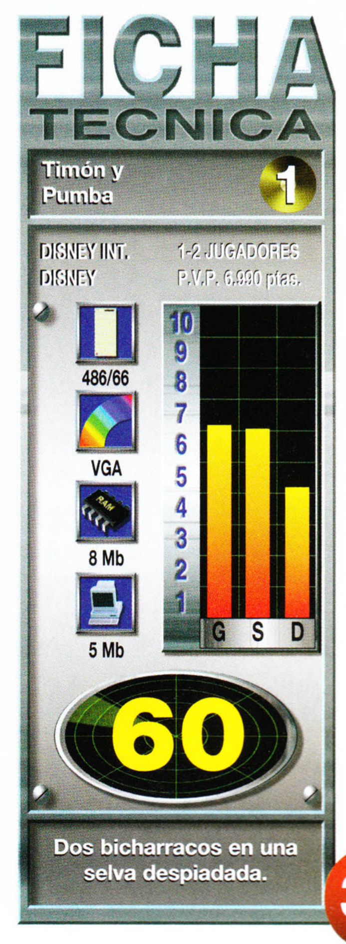
ALTERNATIVAS



ALADDIN
Disney Software•Virgin
El pillo de Baghdad recorre las entrañas de la ciudad.



EL REY LEÓN
Disney Software•Virgin
La selva no sería la misma sin el Rey León.





AXELERATOR

Se te acelera el corazón. Sólo ves bolas rojas y verdes. Todo huele a caucho quemado. Balas voladoras. Silbidos de metal. ¡Una carrera alocada!

Desde los tiempos de *Out Run*, las carreras de coches simuladas han perseguido la mayor fidelidad con la realidad, pasando desde un punto de vista superior a otro en primera persona, desde unos *bitmaps* planos superpuestos con enorme "pixelado" a polígonos 3D de excelente calidad.

Dentro de este último tipo se engloba **Axelerator**, pues es completamente 3D. Posee tres puntos de vista: frontal desde el capó, desde dentro de la cabina o desde detrás del coche, para que puedas elegir el que más te guste.

Como en toda carrera de vehículos, el objetivo es llegar primero a la meta. Sin embargo, según va avanzando el campeonato y los corredores instalan diversos armamentos en sus coches, el objetivo pasa a ser simplemente llegar y, a ser posible, ser el único en hacerlo.

En el aspecto del armamento, parece que el conductor es el protagonista de *Doom* o *Duke Nukem*, pues llegas a tener un tipo diferente de arma en cada tecla numérica. Pueden ser defensivas, como deflectores o sistemas de agarre, o bien más ofensivas, como aceite o clavos. Es mucho más interesante cuando echas minas, activas la ametralladora o sueltas un misil.

La simulación es estupenda, desde los gráficos que circundan la carretera, completamente recreados en 3D y con un gran juego de luces, hasta los problemas de la calzada, como piso inestable o con socavones, lo que repercute en que el coche esté continuamente botando y sea más difícil de controlar.

Debes cuidar de no chocarte inútilmente, pues de esa manera ayudarás a tus contrarios destrozando tu propio coche. Pero los buenos gráficos no se limitan a la carrera. Desde la presentación a los menús, pasando por la elección de personajes, todos ellos están muy cuidados, con ligeros toques de buen humor.

El sonido no va a la zaga. Independientemente del consabido ruido del motor, que incluso cambia al pasar dentro de un túnel, hay una serie de efectos al acercarte a los laterales o adelantar a un contrario, que te introducen en la carrera. Para animarlo todo, durante el juego hay música de calidad CD, en un estilo máquina, que concuerda estupendamente con la temática del programa.

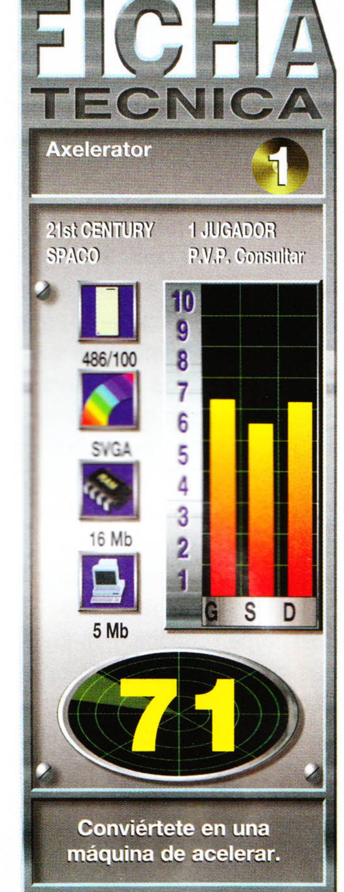
A pesar de la alta resolución (que puedes variar para correr en equipos menos potentes), en algunos momentos no verás las curvas, con el consiguiente trompazo y desperfectos para el coche. Es un aspecto que deberían haber cuidado más, pero no desmerece el conjunto.

A. VEGAS









ALTERNATIVAS



CARMAGGEDON
SCI•Arcadia
Un violento título donde debes llegar a la meta vivo... si llegas.



NEED FOR SPEED 2
Electronic Arts•Electronic Arts
Todo un juego de coches, de lo mejorcito que encontrarás.

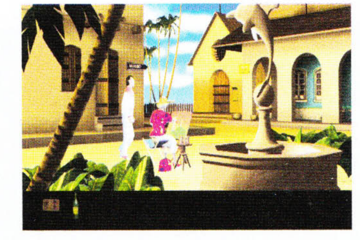
ARK OF TIME



El mito del continente perdido, la Atlántida, siempre ha sido un sueño para todos los arqueólogos. Un grupo que iba en su busca ha desaparecido...

Un nuevo grupo de arqueólogos va a seguir los pasos de Indiana Jones. Intentan encontrar la Atlántida, el continente perdido. Este grupo, formado por un científico sabio, su secretaria y supuesta amante y dos ayudantes que aportan fuerza e ideas, se sumergió en las aguas del Atlántico en un moderno submarino de investigación. Nada más se supo de ellos. En este punto comienza tu aventura. Como periodista, tu editor te encarga la labor de investigar lo que ha ocurrido y encontrar al grupo, si es posible.

En esta nueva videoaventura vas a recorrer una gran parte del mundo, desde Londres al Caribe, pasando por algunos reinos árabes y, para terminar, si tienes suerte y pericia en tus investigaciones, llegarás a la Atlántida, o al menos a una parte de la misma. Por cada una de estas localizaciones habrás de realizar una serie de precisas acciones, utilizando objetos que encontrarás en los más diversos lugares.



Esta aventura, como todo juego en CD-ROM que se precie, dispone de una serie de animaciones, en esta ocasión completamente infográficas, mostradas en baja resolución, a 320x200, cosa extraña en estos tiempos de vídeos en formato entrelazado y alta resolución. Para todos aquellos que no dispongáis de tarjeta de sonido (¿queda alguien?), los diálogos aparecerán en pantalla, de modo que no perderéis el hilo de la aventura.

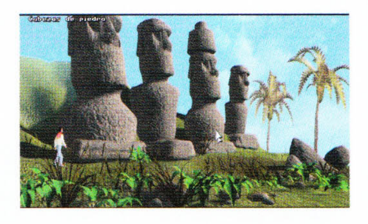
RECOMENDADO

En la acción en sí, los gráficos son completamente "renderizados", en alta resolución, a medio camino entre lo que sería la realidad y la estética de los dibujos animados. La zona de juego ocupa una banda horizontal en mitad de la pantalla, como una película en cinemascope, con un *scroll* horizontal en algunas ocasiones, pues toda la zona de juego no cabe en el ancho de la pantalla. La videoaventura está realizada en alta resolución. Esto da buena calidad a los gráficos, que además han sido mejorados con la profundidad de color, que hace uso de varios miles de colores en pantalla.

Todos los personajes que van a aparecer en el juego, tanto los hombres como animales, están representados con la técnica de "renderización" en tiempo real, lo que les confiere una gran cantidad de posiciones y suavidad en las transiciones, amén de un movimiento muy natural. Gracias a este sistema de representación y a la alta resolución, los caracteres están muy detallados; incluso llega a verse el movimiento de la boca cuando hablan.

Una curiosidad, posible gracias al hecho de estar "renderizado" el personaje en tiempo real, es que puedes cambiarle la vestimenta, poniéndole diversas texturas en la chaqueta o el pantalón. De este modo te podrás sentir más identificado con tu representación infográfica.

La zona de juego se ve desde un punto de vista frontal, con diferentes profundidades, las cuales están muy bien diferenciadas. Incluso varía el tamaño del personaje principal según se aleja o se acerca al frente. También están bien logrados los diferentes planos del juego, de tal manera que cuando pasas por detrás de un objeto, éste tapa la parte de personaje que no deberías ver.



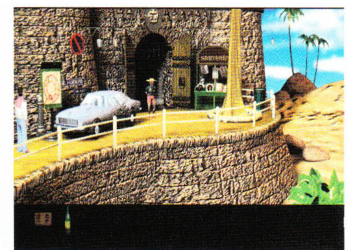


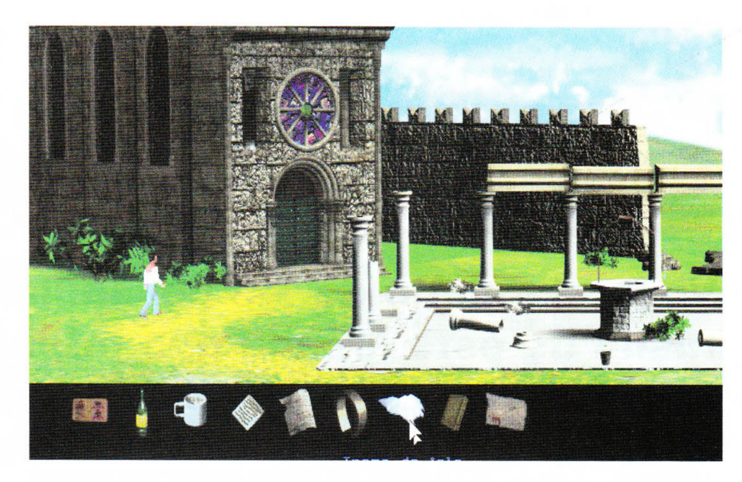
La conversación precisamente es uno de los puntos clave en este producto, como en tantas otras aventuras, pues a través de la palabra hablada conseguirás gran





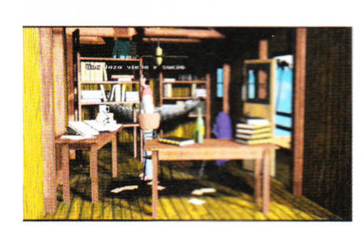






cantidad de información. A veces servirá para asomarte una sonrisa, pero en ciertas ocasiones te proporcionará importantes datos para llevar a buen término tu investigación. En este caso el término "palabra hablada" toma todo su significado, pues la totalidad de las charlas en las que tomas parte vas a escucharlas a través de los altavoces, y dobladas al español. Este doblaje es aceptable, sobre todo si lo comparas con los que se han podido sufrir en algunos juegos. Tiene incluso detalles interesantes, como los diferentes acentos de los personajes entrevistados, dependiendo de la zona del mundo de la cual procedan.

Además de las conversaciones, te ofrecen toda una serie de sonidos ambientales de excelente factura, que contribuyen en gran medida a crear la atmósfera adecuada en cada situación, desde los trinos de los pájaros y el sonido del mar hasta los chirriantes ruidos de las junturas de un submarino.



El inventario se muestra en la parte inferior de la pantalla, pero no está siempre visible. Aparecerá sólo cuando desplaces el puntero del ratón a la parte inferior de la zona de juego; de este modo no te distraerás de la acción que se desarrolla en la zona central. Cuando no caben en pantalla todos los objetos que posees, aparecen unas flechas a los lados que te permitirán desplazarte por la totalidad del inventario.

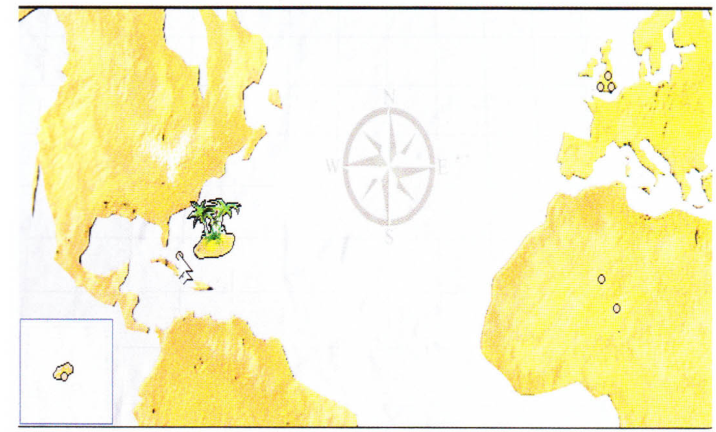
Un posible fallo que se puede achacar al inventario es que todos los objetos tienen el mismo tamaño, sin respetar ningún tipo de escala. Así, un anillo puede ser tan alto como una botella, lo que en algunas ocasiones te puede despistar con respecto a las acciones que debes realizar con diferentes objetos.

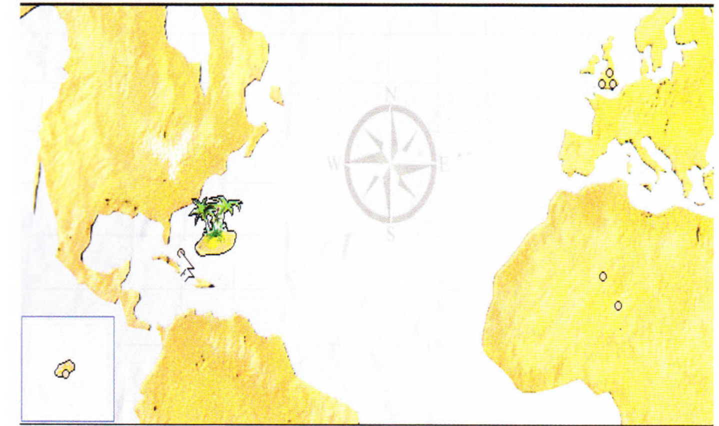
En cuanto al sistema de juego, es a base de pantallas con zonas activas, en las que se remarca aquellas en las cuales puedes llevar a cabo una acción. La forma de interactuar con el medio es extremadamente sencilla. Con el ratón puedes desplazarte a una zona, o bien realizar sobre la misma una acción, que el interfaz se encargará de decidir en cada momento, dependiendo de la zona o el objeto sobre el que pinches. El uso de los objetos es igual de sencillo, pues sólo has de seleccionar uno y marcar la zona o el objeto sobre el que quieres emplearlo.

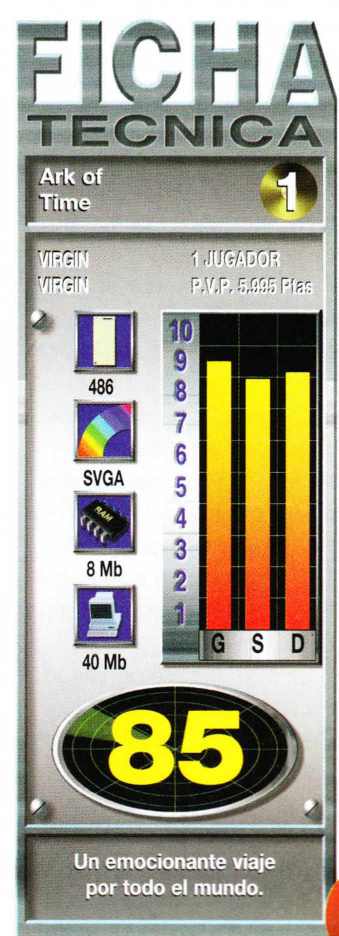
En cuanto a las partidas salvadas y recuperadas, para ayudar a identificarlas, en lugar de presentar su nombre, se te muestra una reducción de la pantalla en la que estabas en el momento de grabar, para que tengas claro qué es lo que vas a cargar.

A. VEGAS





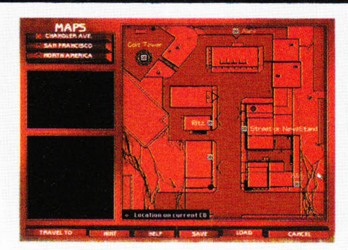




ALTERNATIVAS



LA CIUDAD DE LOS NIÑOS...
Psygnosis•Electronic Arts
Basado en la película homónima, recuerda a *Alone in the Dark*.



PANDORA DIRECTIVE
Access Software•Virgin
Tex Murphy regresa en su segunda aventura para ordenador.



MUNDO DISCO II
Psygnosis•Electronic Arts
Una señora aventura, con dibujos animados de por medio.

SOUL TRAP

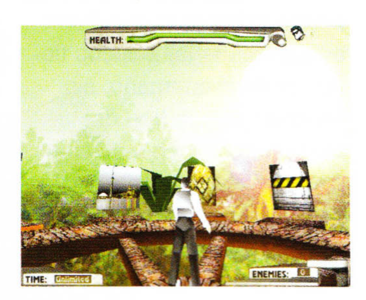
Viaja al mundo de las pesadillas de mano de este arcade que intenta mezclar características de juegos de la calidad de *Doom* y *Tomb Raider*.

El mundo de los sueños ha sido una de las grandes obsesiones de los psiquiatras en sus investigaciones desde los tiempos de *Freud*. Sin embargo, ninguno de los doctores que ha atendido a Malcom ha sido capaz de descubrir el porqué de las terribles pesadillas que sufre cada noche. Al final, debe trasladarse de forma virtual a este mundo de pesadillas e investigar a qué se deben los ataques.

Todo esto se ha implementado mediante un arcade tridimensional en el que recorrerás un mundo de fantasía e irrealidades. Los decorados son realmente extraños, diferentes de lo que se ve en estos juegos habitualmente. Dentro de un mundo sin suelo, donde todo es cielo azul, te moverás por unas plataformas interconectadas entre sí por otras plataformas móviles y por ascensores. Si te caes de una de ellas y no existe otra bajo ésta, habrás perdido una vida. Tienes a tu disposición diversas armas, diferentes en cada nivel, totalmente necesarias para poder eliminar a los enemigos que te vayan apareciendo. Además, existen otros objetos de utilidad, como botiquines o llaves.

La perspectiva del juego inicial es del tipo *Fade to Black*, con tu personaje en primer plano modelado tridimensionalmente. Podrás moverte en dos dimensiones y variar la posición vertical de la cámara desde la que estamos viendo la acción.

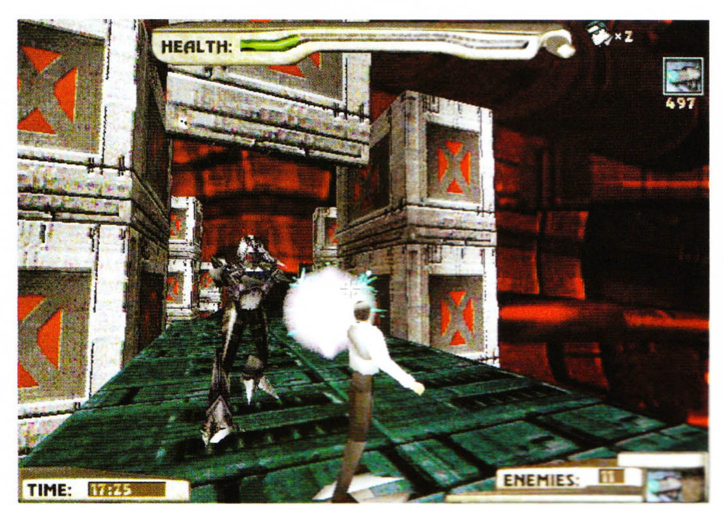
Existe otro modo de juego en el que puedes ver la acción desde el punto de vista del protagonista, al estilo *Doom*. En cualquiera de los dos modos los gráficos, pese a que se encuentran en alta resolución, no son demasiado espectaculares, y el movimiento del protagonista es realmente malo. Se mueve bruscamente, con todo menos naturalidad. Además, el sistema de manejo es realmente complicado y te dificulta en gran medida la tarea de desenvolverte por el ya de por sí complicado y duro entorno. Es difícil moverse por las plataformas; en muchos momentos se pierde la orientación. El modelo tridimensional del protagonista es de una pieza, es decir, cuando anda no mueve las piernas y gira como un sólido rígido. Vamos, que es como si fuese un trozo de madera esculpido y pintado.



El aspecto sonoro destaca más, con una banda sonora atractiva en formato CD-Audio, que puede escucharse en cualquier reproductor. Además, durante el juego se puede escoger la canción que deseas escuchar.

Como ves, el apartado técnico no es muy alentador, pero no es lo peor. Una vez te pongas a jugar, el programa es rarísimo, y personalmente lo encuentro aburrido. Lo único que consigue la originalidad que se le pudiera otorgar es aturdir al jugador.

A. J. Novillo



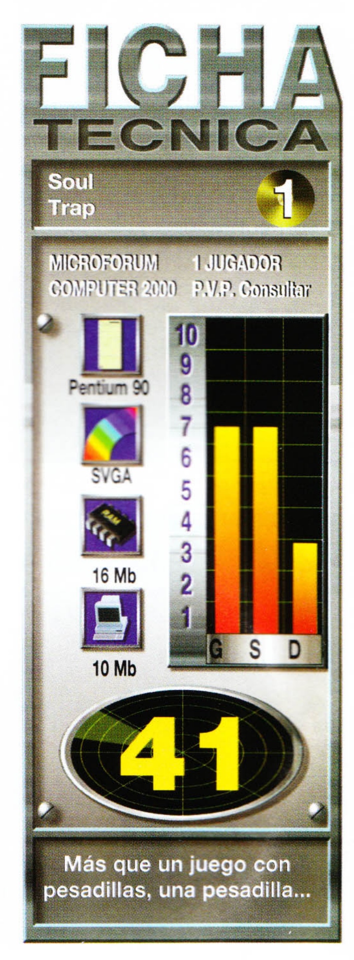
ALTERNATIVAS



FADE TO BLACK
Delphine•Electronic Arts
Una videoaventura 3D excepcional de los señores de *Moto Racer*.



TOMB RAIDER
Eidos Interactive•Proein, S.A.
El mejor arcade en tres dimensiones de la historia.



CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE

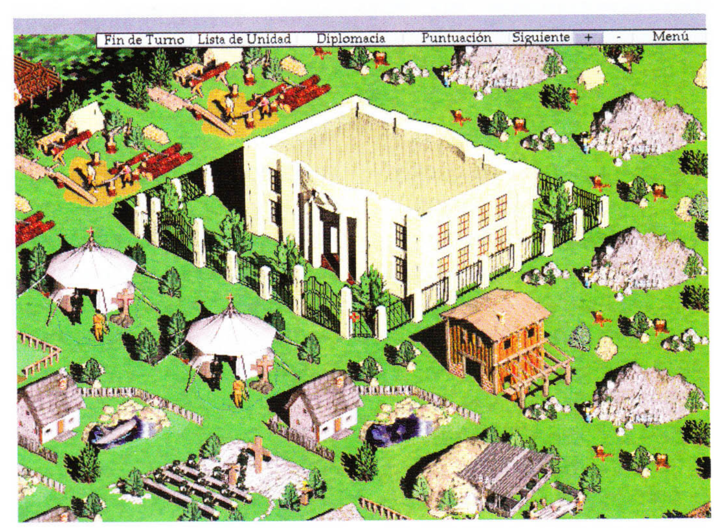
Cuando se descubrieron las Américas, todas las potencias europeas querían un trozo del pastel. Tú has de encabezar la expedición de conquista de una nueva tierra.

Como ya ha ocurrido con otros juegos de este tipo, al cabo de un tiempo de salir al mercado aparece una revisión que trata de alargar la vida del programa, añadiendo características que se echaban en falta en la versión inicial. Los que hace ya tiempo probasteis las excelencias de este magnífico juego, comprobaréis cómo ha sido posible mejorarlo. Quienes no lo habéis jugado, esta es una excelente oportunidad, pues, por el tema tratado y la forma de hacerlo, ha aguantado bien el paso del tiempo.

Una vez arrancado el programa, gozarás de una de las mejores presentaciones vistas últimamente, una muestra de buen gusto y mejor hacer, apoyada por un estupendo doblaje, que se mantiene a lo largo de toda la partida, con mínimas lagunas que no empañan el resultado final.

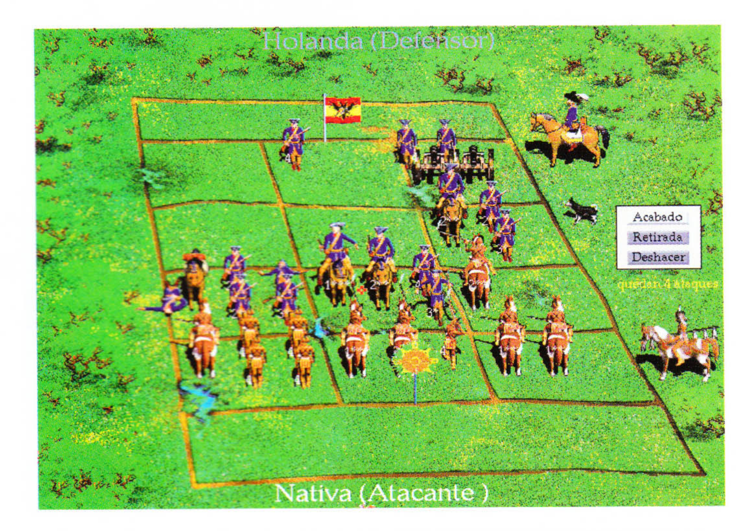
El principal motivo de esta edición son las novedades del programa, que son varias y dotan al conjunto de una jugabilidad mayor que la que ya tenía. Al crear una nueva partida, verás una de las actualizaciones. Además de los escenarios que ya venían, puedes ahora crear otros dando los parámetros principales, que luego puedes variar mínimamente al inicio de la partida. También es nueva la posibilidad de elegir los colores de tu bandera de entre cinco naciones. Por la parte europea, puedes defender a España, Portugal, Francia o Inglaterra; también te puedes aliar a la nación nativa, para defender el territorio.

Han añadido posibles descubrimientos a los accidentes geográficos, como minas de metal, grandes plantaciones o enormes bosques, que potenciarán ciertos aspectos de tus colonias. Incluso encontrarás lugares únicos y especiales, que te darán ciertas características de gran potencia. También han simplificado el control de la colonia. Te ofrecen una detallada lista de todos los edificios que componen cada colonia, para decidir mejor cómo crecerá la ciudad. Por último, puedes crear una alianza comercial, con los beneficios que tal acción puede acarrear a ambos bandos.

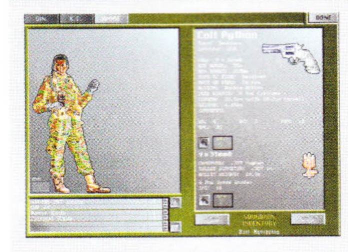


Con todo esto, la estructura principal no ha variado, pero se ha conseguido aumentar el interés que despierta. Cuando lleves un rato jugando, te preguntarás por qué no pusieron estas características en la primera versión.

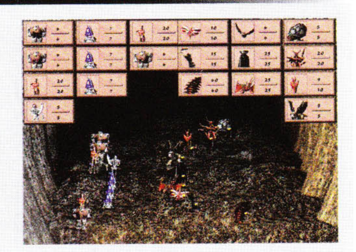
A. VEGAS



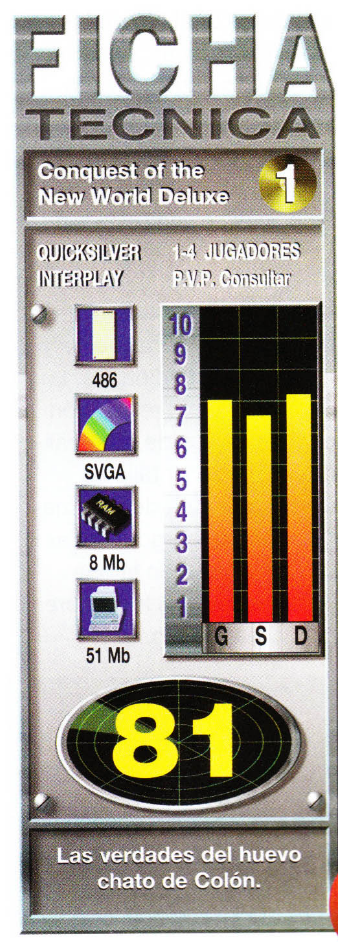
ALTERNATIVAS



WAGES OF WAR
Sir-Tech•Virgin
Estrategia militar con batallas modernas.



CAVEWARS
Avalon Hill•System 4
Cómo no debe hacerse un juego de estrategia...



ARCHIMEDEAN DINASTY

La humanidad siempre mira hacia arriba buscando el futuro, cuando en realidad está bajo las aguas. En este húmedo elemento deberás ganarte la vida.

Allá por el siglo XXI, los humanos decidieron que ya habían estado demasiado tiempo sobre la faz de la tierra, por lo que organizaron una gran guerra en la que casi lograron aniquilarse. Unos pocos sobrevivieron, pero se trasladaron bajo las aguas para empezar allí una nueva vida.

Ahora es tu modo de vida. Vas de un lugar a otro con tu submarino, transportando todo lo que puedas, desde alimentos hasta información o cualquier cosa que proporcione beneficios. Siguiendo la estela de *Elite*, esta vez la acción se traslada de las alturas a las llanuras abisales.

El juego está realizado, como ya viene siendo habitual, en un escenario completamente tridimensional. De este modo dispones de toda la movilidad necesaria, limitada por el nivel del mar, que no puedes traspasar, pues tu nave es un submarino para grandes profundidades. Los gráficos en alta resolución están dotados de gran calidad, y en la pantalla se muestra mucha de información. Sin embargo, gracias a la delicadeza con la que están escogidos los colores, no satura la vista.

Aunque está orientado hacia dos tipos de juego, el de mercader o el de mercenario, es muy difícil separar ambos, pues en unas ocasiones tendrás que defender tu carga. Es en estos momentos cuando el juego adquiere todo su esplendor, merced a la gran cantidad de naves, armas y demás artefactos que están disponibles en él.

Si no quieres tener que estar siguiendo las pistas y tareas que te son encomendadas y quieres pasar directamente a la acción, tienes la posibilidad de jugar una serie de escenarios en los que has de cumplir unas misiones en las que te vas a enfrentar a hordas de enemigos.

El sonido está bien creado. Es agradable la voz femenina del ordenador, que te informará de lo que acontece a tu alrededor; así tendrás tu vista centrada en el visor, en lugar de consultar continuamente los controles. El resto de sonidos está a la misma altura, aunque ha faltado el detalle de "ahuecarlos" un poco, pues bajo el agua, y a semejantes profundidades, no se transmite igual que en el aire.

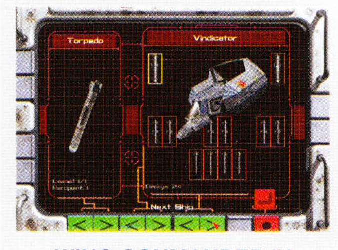


En cuanto al control, es complicado, debido al número de teclas que realizan una acción, pero al cabo de un rato acabas acostumbrándote a las pocas que se usan regularmente y no entraña gran dificultad.

A. Vegas



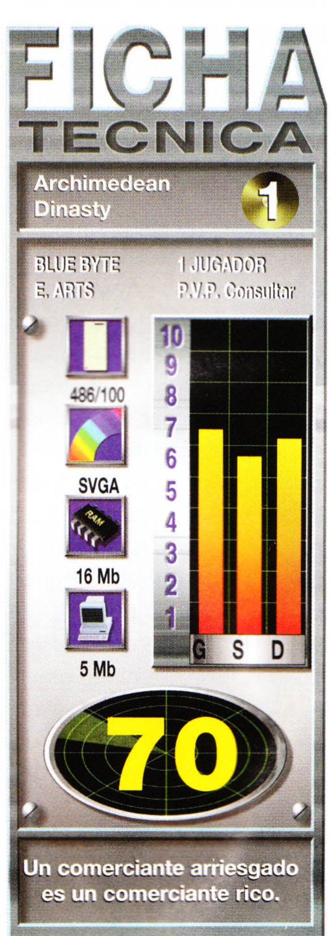
ALTERNATIVAS



WING CONMANDER IV
Origin•Electronic Arts
La mejor saga espacial, de la mano de Chris Roberts.



DARKLIGHT CONFLICT
Electronic Arts•Electronic Arts
Otro juego espacial, con unos efectos gráficos muy interesantes.

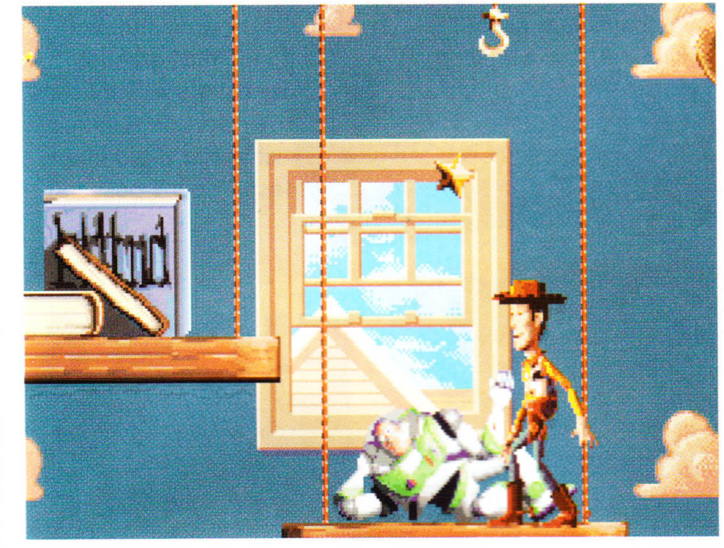


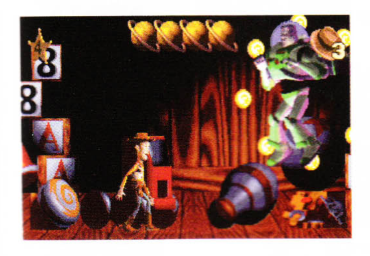
TOY STORY

La habitación, como tantas otras veces, se quedó sola. Muchos juguetes y trastos estaban desperdigados por el suelo. Entonces, como por arte de magia, empezaron a cobrar vida.

Hace cosa de un año, en las salas de cine de nuestro país se estrenaba una de esas películas que están destinadas a convertirse en un clásico.

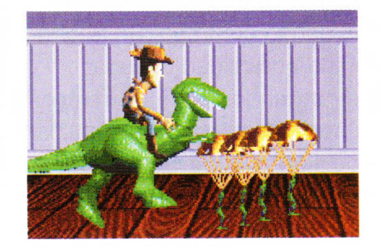
El secreto de tan alto honor en una película moderna (muy pocas lo merecen hoy en día), no sólo residía en ser la primera totalmente generada por ordenador. Además





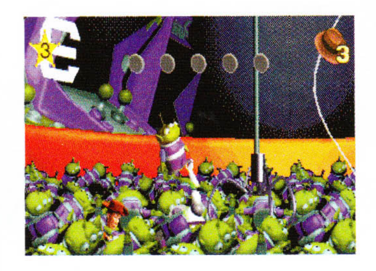
poseía un guión muy sólido para un producto de esas características, unos personajes memorables y una dirección, de John Lasseter (hasta entonces sólo había realizado cortometrajes que le aportaron un par de Oscars), que quitaba el hipo.

Claro que una película así no se puede librar de la a veces tan pesada carga de los retoños informáticos, y menos cuando este medio es tu buque insignia. Además, era una producción Disney, lo que puede ser un lastre.



Después de pasar por todos los formatos posibles, llega por fin, con una docena de meses de retraso, a nuestros queridos PCs, en una versión chapucera del juego de la consola Megadrive.

La concepción del juego resulta, en general, muy poco alentadora. Alardeando de esa enorme falta de imaginación que empezamos a descubrir con anteriores juegos de la compañía, han creado un soso, estúpido e inconsistente arcade de aburridas plataformas.



Tu intrépido papel, el de Woody, te llevará por los decorados que aparecían en la película, recorriendo largas y monótonas fases, sin el ritmo cardiaco que nuestros *joysticks* precisan. Además, una dificultad de dudosa existencia hace sencillamente absurdo jugar con él.

Los gráficos, llenos de buenas intenciones pero mucha desidia, son el remate final de un producto lamentable, que intentan "colarnos" a los admiradores de la película.

Por supuesto, visto lo visto, el sonido no viene a deshacer entuertos; es más, dada su escasa calidad, los agrava en gran medida. No encontrarás en el programa más que cuatro cancioncillas poco agraciadas, algunas de la propia banda sonora del filme. Por supuesto, también se incluyen unos toscos efectos sonoros, junto a otras cuatro digitalizaciones infames de las voces de los personajes protagonistas del filme.

V. Sánchez

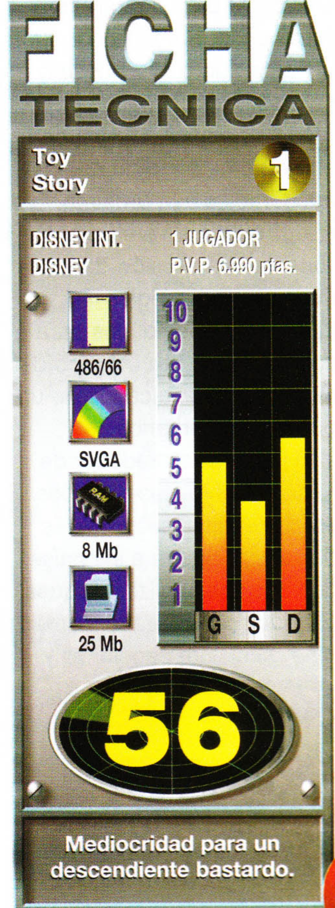
ALTERNATIVAS



TINTÍN EN EL TÍBET
Infogrames•Erbe
Aventuras de un personaje del cómic con antecedentes europeos.



DONALD DUCK
Disney Interactive•Disney
Un juego de Disney bastante mejor que el que ahora nos ocupa.







THIRD REICH

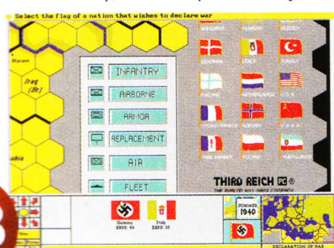
El 1 de septiembre de 1939 las tropas alemanas cruzaban la frontera polaca, comenzando así la Segunda Guerra Mundial. La *blitzkrieg* estaba en marcha, un concepto hasta entonces desconocido que brindó al ejercito alemán muchas victorias.

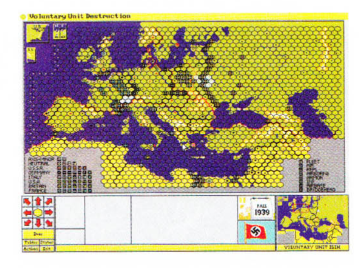
Se iniciaba así el mayor conflicto de la historia de la humanidad, en el que se han basado multitud de juegos de estrategia.

Avalon Hill, especialista en este tipo de juegos, te brinda con **Third Reich** la oportunidad de controlar las tropas y recursos de cualquiera de los dos bandos involucrados en el conflicto. El desarrollo del juego se centra en los escenarios de Europa y el frente del Mediterráneo. Se trata de un *wargame* de mesa trasladado al PC: los estrategas no muy expertos lo encontrarán excesivamente complicado, aunque los amantes de la estrategia pura sabrán apreciarlo en lo que vale.

Hasta ahora **Third Reich** sólo se podía conseguir mediante importadores, con el problema añadido del idioma. Gracias a la próxima aparición de la versión castellana, la compresión de los mecanismos y reglas del juego, imprescindibles para el aprovechamiento máximo del mismo, está al alcance de un público mayoritario.

El juego gira alrededor de turnos de 3 meses divididos en diferentes fases. Puedes declarar la guerra a los países que decidas, realizar ataques de todo tipo (terrestres, aéreos o navales), intercepciones y contraintercepciones, distribución de recursos y un sinfín de acciones que le dan un realismo al conflicto alcanzado por pocos juegos. El objetivo depende del bando. Con el Eje debes conquistar el máximo número de objetivos lo antes posible, antes de la aparición del ejército americano.



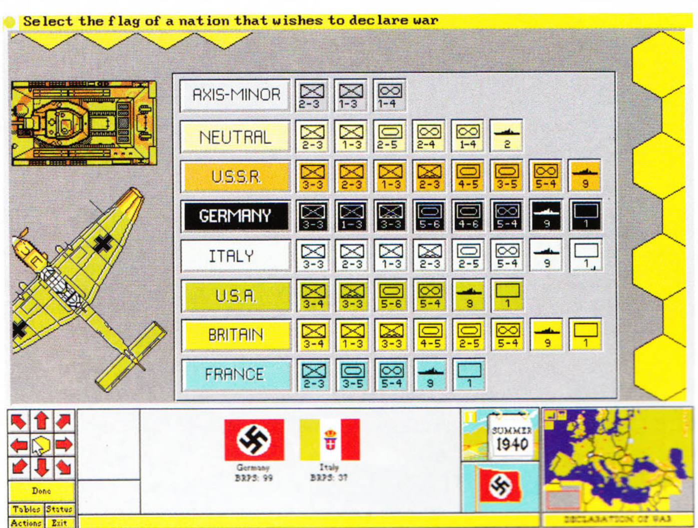


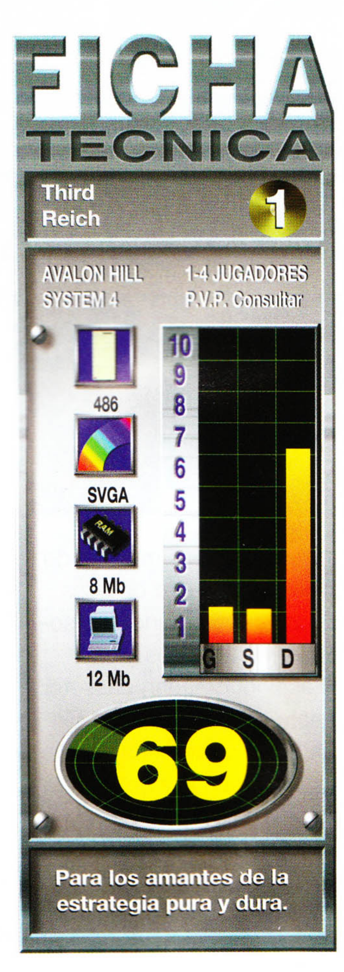
Si escoges el bando aliado, tu objetivo será aguantar los rápidos ataques que lanzará el bando contrario. Se te ofrece la posibilidad de jugar empezando desde diferentes años: la campaña de 1939, la de 1942 y la de 1944. Si lo prefieres, también puedes acceder a la campaña completa, aunque esto sólo es recomendable si posees un control perfecto del juego. El interfaz es muy sencillo de manejar; la única dificultad del programa es la necesidad de una perfecta comprensión de sus instrucciones.



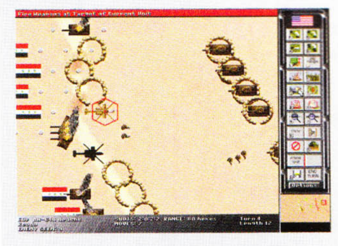
No esperéis encontrar espectaculares sonidos y animaciones, porque no es el objetivo del producto. Sin embargo, ofrece grandes dosis de estrategia y muchas horas de diversión si sabéis aprovechar esa virtud que muy pocos juegos poseen.

L. Martínez





ALTERNATIVAS



STEEL PANTHERS II

SSI•Proein, S.A.

Uno de los grandes reyes de la estrategia.



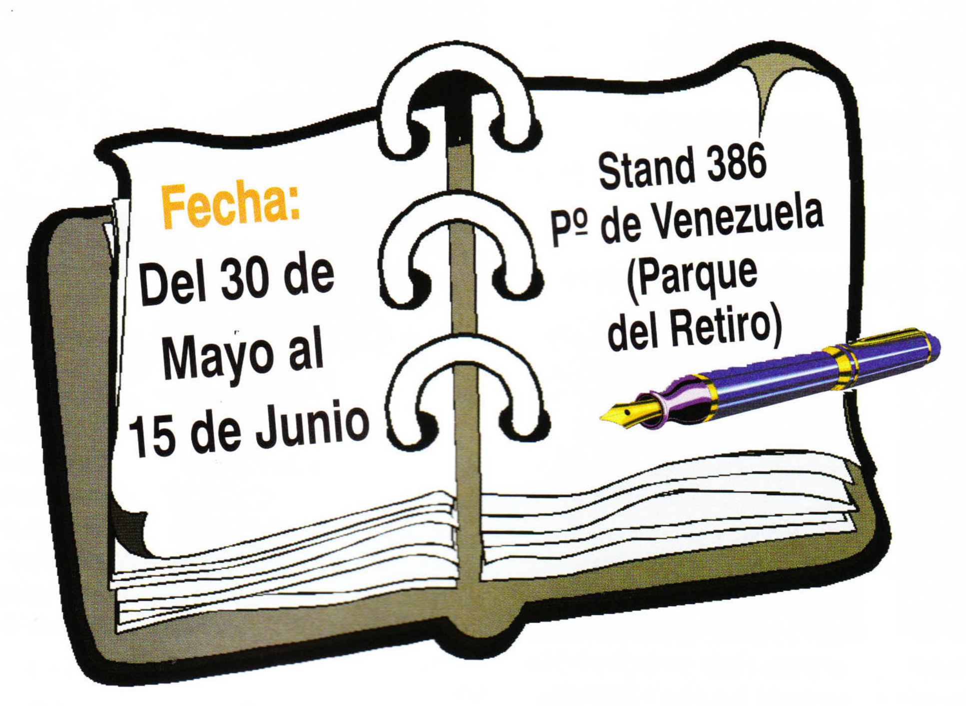
CAVEWARS

Avalon Hill•System 4

Otro juego de Avalon Hill, pero de peor estofa...

PC-TOP PLAYER te invita a la

Feria del Libro de Madrid



Por una compra superior a 1.500 ptas en productos de nuestro Stand tenemos un regalo sorpresa para tí y además participarás en el

GRAN SORTEO DISNEY

© Disney

con la colaboración de





C&C RED ALERT: COUNTERSTRIKE

La amenaza roja se cierne sobre occidente; en una lucha difícil y cruenta tienes que reescribir la Historia reciente.

Este disco de misiones nos recuerda a historias como la de *Apocalipse Now*. Hay que conseguir ciertos objetivos que nunca se verán recompensados ni reflejados en la historia: son esas misiones de las que nunca se hablará.

Todos los aficionados esperábamos con ansia la actualización del magnífico programa de Westwood Studios, programado por esta misma compañía. No hemos tenido casi tiempo de dejar que le saliese polvo a *Red Alert* cuando nos tenemos que enfrentar a 16 nuevas misiones, trabajadas hasta el mínimo detalle, como ocurriera con el programa original.

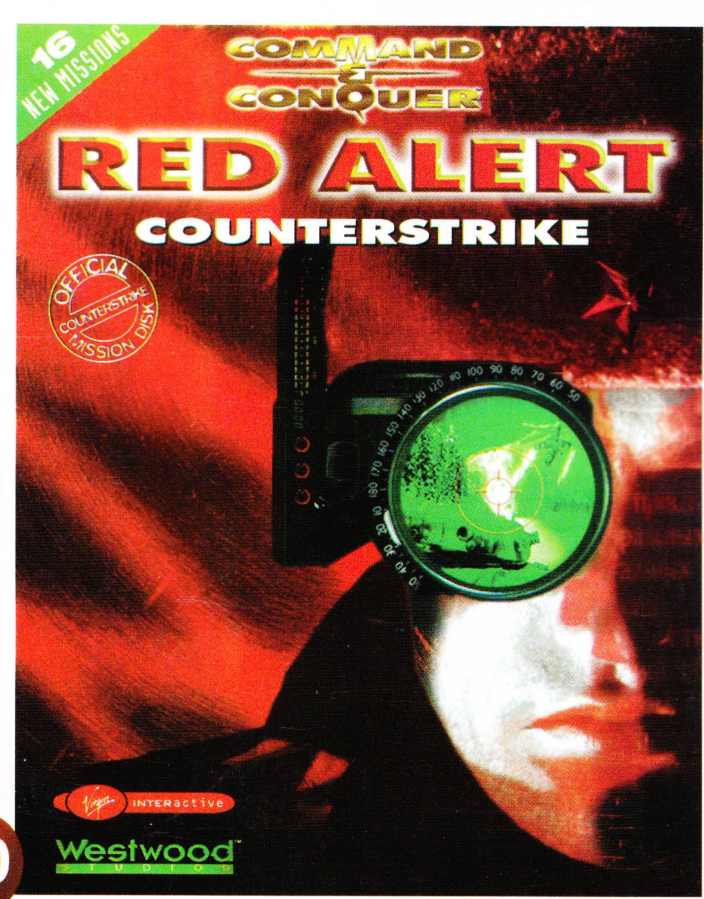
Te tendrás que enfrentar con nuevos enemigos, desde tanques Tesla hasta Superjets, pasando por Super Soldados de Élite y perros guardianes, además de los que ya salían en Red Alert. Los gráficos tienen la misma calidad, de modo que no puedes esperar nada mejor, pero tampoco nada peor... Por lo demás, todavía están a la altura de los tiempos que corren y no se hecha nada de menos.

Lo mejor son las sorpresas que esconde. Hay misiones ocultas que saldrán a la luz con la clave Giant Ant, y más de cien preparadas para varios jugadores, una opción que no puede faltar en una actualización que se precie.

En cuanto al sonido, hay ocho nuevas pistas de audio, que se reflejan convenientemente a lo largo del producto.

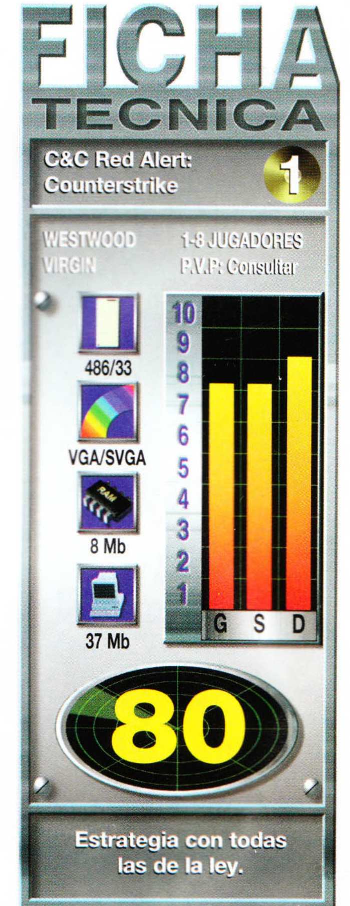
También han añadido "detalles" que están de moda: temas de escritorio para Windows 95, versiones recientes del *chat* de Westwood y pistas de música ocultas.

D. Melguizo









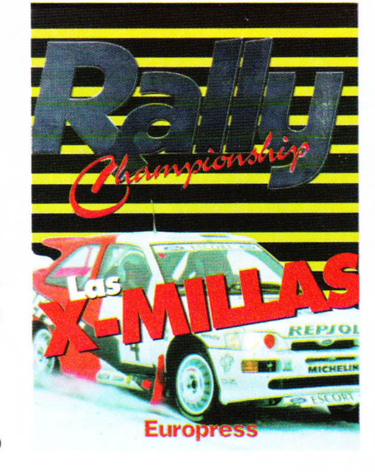
LAS X-MILLAS

Para quienes no pueden disfrutar de sus excelencias en directo, que somos la mayor parte de los mortales, los programas de carreras de coches siempre han poseído un gran atractivo. Pues bien, una de las últimas aportaciones en este campo ha sido *Rally Championship*, título al que está dedicada esta actualización. Tienes a tu disposición diez nuevos tramos de este circuito, uno de los más importantes de la competición mundial de *rallies*.

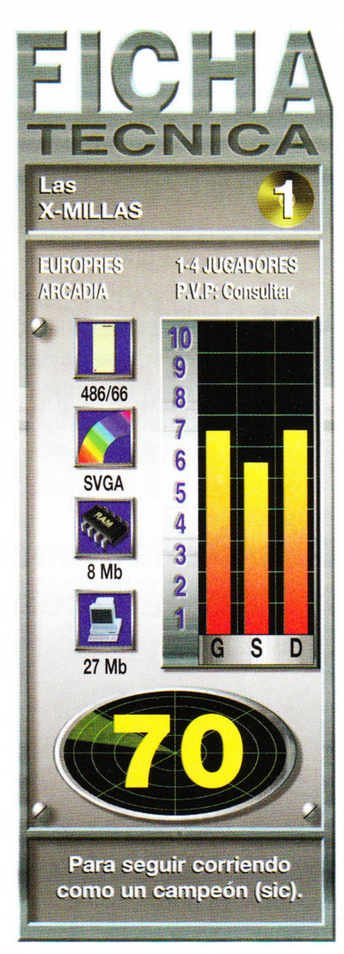
La calidad del producto **Las X-MILLAS** es similar a la del programa original, de modo que no decepcionará a los aficionados, siempre y cuando no esperen una mejoría notable. Quizá la mayor novedad, aparte de los diez nuevos tramos, sea la inclusión de carreras cortas de gran velocidad.

Los gráficos Super VGA son, en general, bastante buenos, y el sonido, con los choques y las frenadas perfectamente reflejados, también está a la altura de las circunstancias. Un producto que agradará a los seguidores de *Rally Championship*.

D. MEGUIZO







AZORES & MADEIRA

Se trata del simulador de vuelo que más actualizaciones ha visto, *Flight Simulator*, pero casas programadoras de toda índole no se cansan de realizar más aportaciones todavía. El asunto ya huele, pero no les falta razón para hacerlo, pues el sólo hecho de la aparición de estos productos demuestra que tienen un público perfectamente formado.

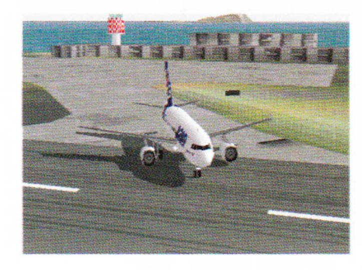


En esta ocasión puedes sobrevolar las hermosas islas Azores, así como la exótica Madeira. Los programadores de la compañía APOLLO son los responsables del producto, orientado exclusivamente a *Flight Simulator 6* para Windows 95. La principal mejora de esta versión es que corre con extrema suavidad.

Los escenarios son buenos, como es habitual en estos productos, pero no salen de la tónica general de las actualizaciones de este simulador.

El apartado sonoro nunca ha tenido gran relevancia en el programa original, y

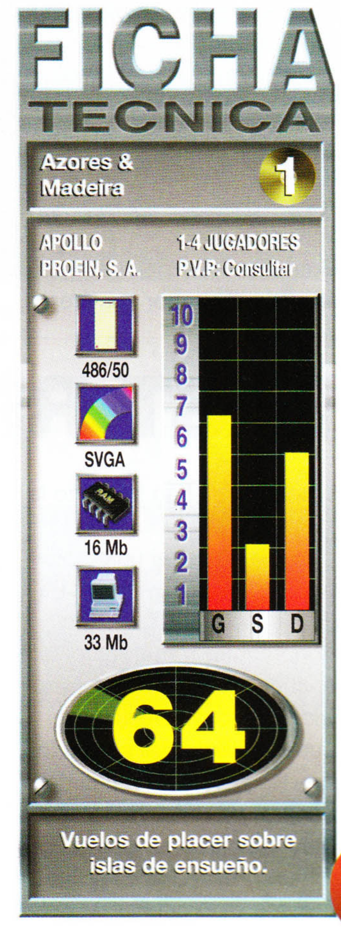




Azores & Madeira no añade nada nuevo en este respecto. El ruido del motor se queda en un sencillo ronroneo arrullador y soso.

Por último, dentro de este CD-ROM han incluido tres vídeos: FS5-News, Scendemo y Demo1996, que no tienen mayor interés y pasan desapercibidos. En fin, sólo los incondicionales del simulador de Microsoft sabrán apreciar convenientemente este producto, si lo descubren, pues su presentación deja mucho que desear.

D. MELGUIZO





SUMÉRGETE EN LOS NUEVOS JUEGOS DE



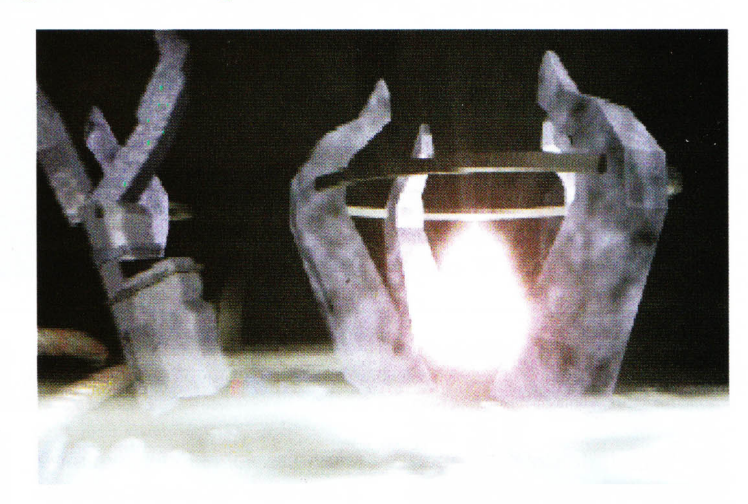
Una de las compañías más veteranas del sector lúdico es la británica Ocean. Dentro de este reportaje podrás ver todas las sorpresas que nos deparan para los próximos meses.

Longeva como pocas, el sello Ocean hace poco fue adquirido por un grupo mayor, el francés Infogrames, aunque todavía, gracias a Dios, mantiene su cuerpo ejecutivo.

De las manos de oro de sus programadores han salido joyas como *Match Day*, *Head over Heels*, *Batman* (para Spectrum ZX, Amstrad CPC, o Commodore 64), o juegos más modernos como *EF2000*, *Inferno* o *Tunnel B-1* para PC y videoconsolas caseras. Tras unos años un poco espesos y escasos en lo que se refiere a su producción para PC y compatibles, ahora vuelven por sus fueros.

Varios juegos muy interesantes nos llegarán en breve, de los que podéis ver una muestra en este reportaje. Al parecer han decidido que en la variedad está el gusto.

Así pues, vas a poder encontrar bajo este sello tres estupendos juegos de carreras: *GT Racing*, *Motor Mash* y *Total Driving*; un sólido arcade tridimensional de nombre *Last Rites*; dos trepidantes arcades de naves llamados *Shattered Reality* y *No Respect*; la tercera entrega del conocido simulador *TFX*; y *Guts N' Garters*, un simpático arcade que se desarrolla en escenarios "renderizados" 3D.



Algunos de los títulos de estos juegos todavía son provisionales, pero éstas son más o menos las novedades que nos guardan para los próximos meses.

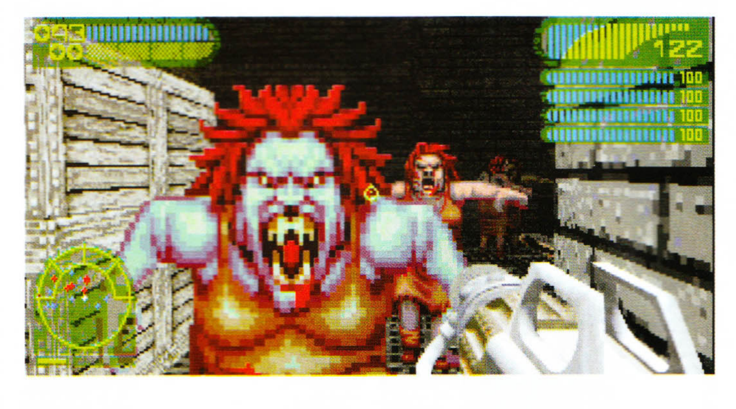
Esperemos que esta compañía se mantenga en esta línea, para superar anteriores temporadas de vacas flacas.

E. Arias

LAST RITES

Los *zombies* han invadido la ciudad, y tu grupo de soldados de elite es el único que puede salvarla del desastre más absoluto... Tras este poco original argumento se encuentra un curioso arcade tridimensional. Decimos curioso porque, al contrario que los juegos actuales del género, no utiliza polígonos para los personajes, sino que ha regresado a los *sprites* puros y duros.

Esto tiene sus ventajas y sus desventajas. En la parte positiva hay que destacar que el número de enemigos en pantalla es muy elevado. En la negativa, por supuesto, la escasa calidad de los gráficos. Esta última tampoco es muy importante, ya que se trata sobre todo de un programa divertido, sobre todo en lo referido en la modalidad en red, parte más importante del juego.





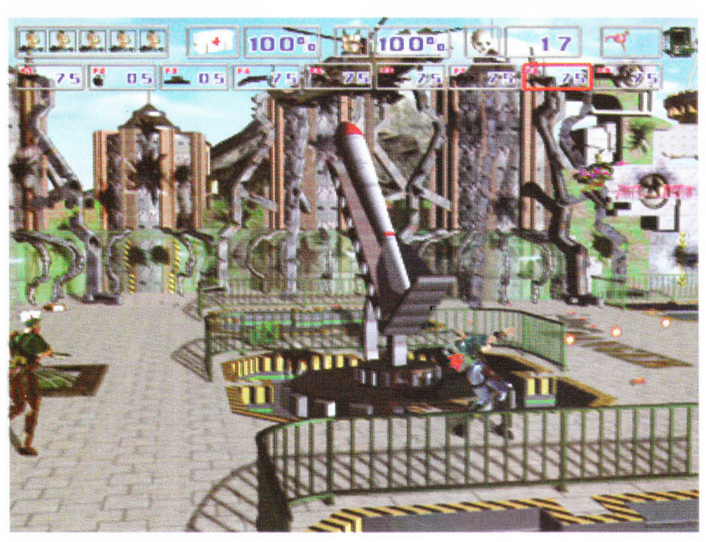


GUTS N' GARTERS

Los dos protagonistas de este imprescindible título (Guts y Garters, por supuesto) son dos soldados de élite que se deben introducir en una isla defendida hasta la muerte, con uñas y dientes, por una serie de terroristas locos y androides que vienen de un planeta lejano. Se trata de una mezcla de arcade y aventura, ya que no sólo tienes que encargarte de eliminar todo bicho que aparezca en pantalla, sino que tendrás que interactuar con los distintos objetos que encuentres para poder seguir avanzando.

A primera vista lo más destacado son sus espectaculares gráficos. Fuera de toda duda, son de lo más impresionante que hemos podido ver en los últimos tiempos. Se trata, en efecto, de "renderizaciones" de altísima calidad. Lo más divertido, por otra parte, es que estos escenarios pueden ser destruidos casi en su totalidad.

Últimamente, muchas compañías se atreven a mezclar géneros de los más distintos colores. Sin embargo, es difícil lograr una calidad elevada con este tipo de experimentos. Ocean, con este **Guts n' Garters**, se ha superado y ha logrado un gran juego.







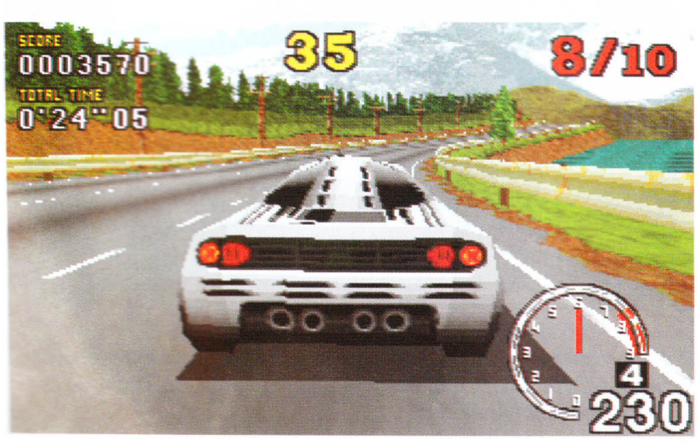


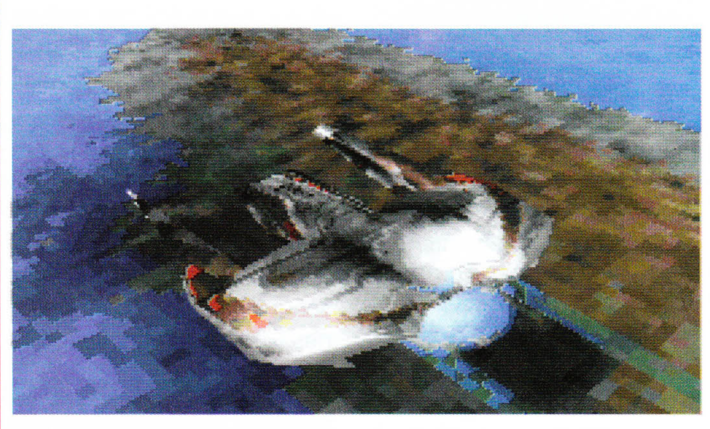
GT RACING

Las carreras de coches no podían faltar entre la nueva oleada de programas de la compañía Ocean. GT Racing es un juego 3D muy del estilo del conocido Screamer, de los italianos de Graffitti, pero más bien basado en coches de rally. Los diseños quete ofrecen son bastante espectaculares, y los coches están bien modelados, aunque se echa en falta algo más de detalle en los distintos escenarios que atraviesas.



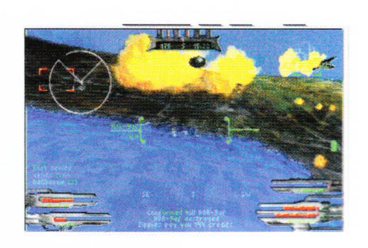






SHATTERED REALITY

Este arcade de naves, con toques de simulador de vuelo, te recordará bastante a otros juegos del género, como *Darklight Conflict,* por su diseño. Sin embargo, en esta ocasión el programa se desarrolla íntegramente sobre distintos planetas. Se trata de un título trepidante donde tienes que destrozar, por enésima vez, todo aquello que se te ponga por delante.



Lo mejor, sin duda, es la impactante presentación espacial, de gran calidad, que esperemos no se quede en agua de borrajas cuando se reduzcan los colores.

REPORTAJE

NO RESPECT



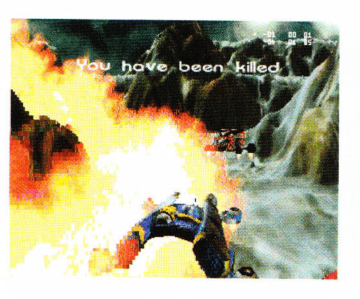
El otro gran programa de naves que ha creado Ocean es este vistoso **No Respect**. Este juego te recordará mucho, sobre todo por su diseño, al conocido *Amok* de la compañía Scavenger. Sin embargo, quizá por el tiempo pasado, la calidad técnica es bastante superior. Tu nave debe recorrer los más peligrosos parajes enfrentándose a naves similares en una peligrosa lucha a muerte.

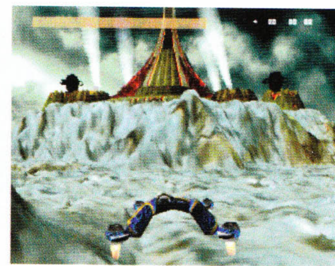
Se trata de una de las grandes apuestas de la compañía para el invierno que viene, y los *beta-testers* del producto se encuentran, por el momento, francamente encantados con él.

Del material que hemos podido ver nos han gustado varias cosas, como pueden ser la variedad de los escenarios en los que te mueves y la calidad de la "renderización" de los mismos.

También hay que destacar el sistema de aproximación en pantalla, y los curiosos diseños con que han dotado las naves. Habrá que ver en qué queda la versión final, pero por el momento el juego promete bastante.





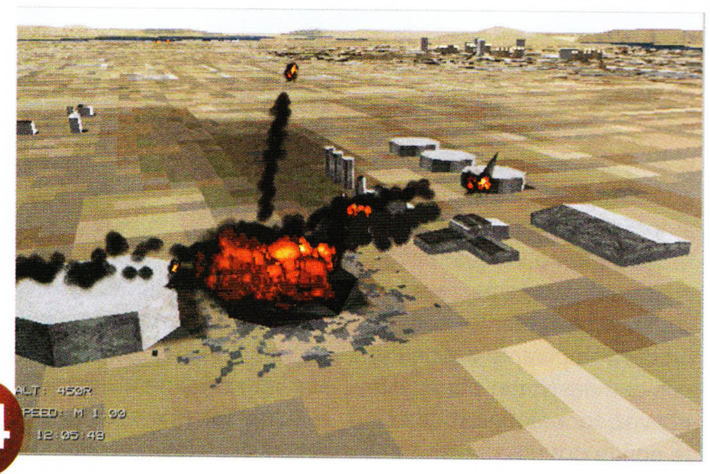


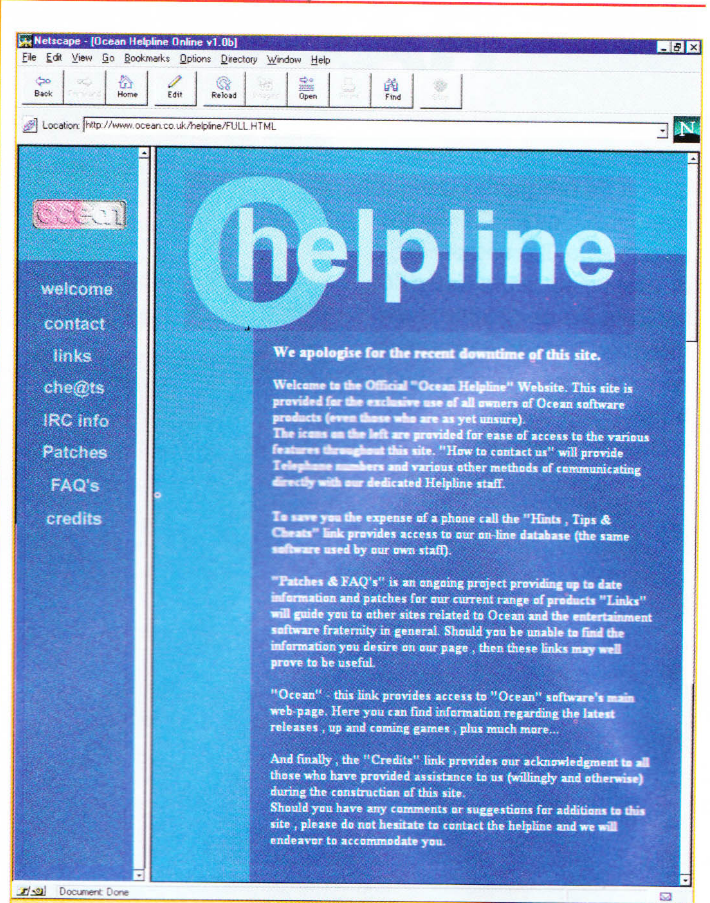
TFX 3

Con el sobrenombre de **F-22**, este programa va a traer bastante polémica. Al contrario que *TFX* y *EF2000*, **TFX 3** no está basado en el llamado *Eurofighter*, es decir, el caza de combate europeo, sino en el F-22 de Lockhed Martin.

La polémica proviene de que la licencia oficial de la compañía la tienen por el momento Novalogic e Interactive Magic, con lo que Ocean, más concretamente su grupo de programación Did, debe llegar a un acuerdo. Con todo, se trata de un señor simulador, como puedes ver en las fotos.







PÁGINA WEB

Si quieres acceder al servidor web con que cuenta Ocean en la red Internet, tienes que dirigirte a la siguiente dirección: http://www.ocean.co.uk/

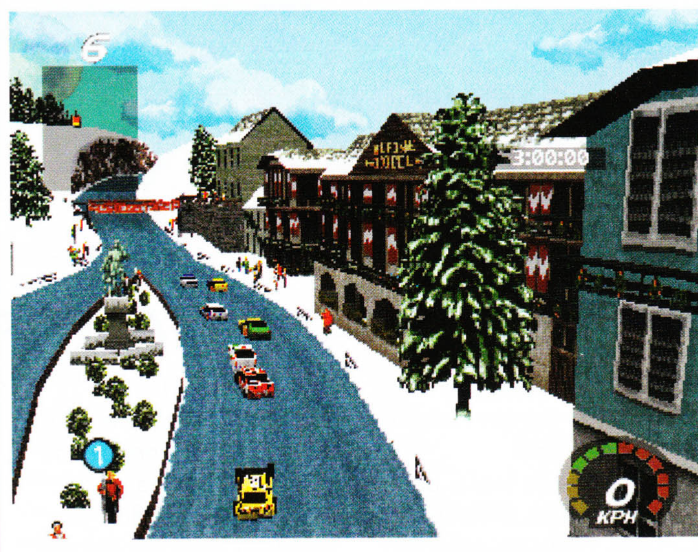
MOTOR MASH

Si te gustó el imprescindible *Micromachines*, programado por la compañía Codemasters, este Motor Mash te encantará. En efecto, viene a ser algo así como su versión en tres dimensiones. Tu misión es controlar a una serie de pilotos de las más variadas características (todos tratados con mucho humor), a través de escenarios bastante curiosos.

El juego es bastante rápido, incluso sin tarjeta 3D, lo que denota el esfuerzo realizado por sus programadores.

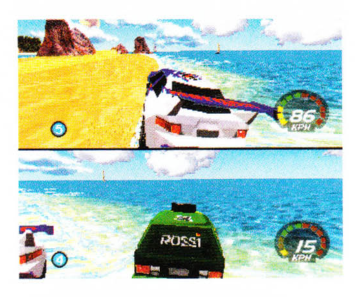






TOTAL DRIVING

Para finalizar este artículo, tenemos un último juego de carreras coches. Bastante más espectacular que el programa *GT Racing*, este título se encuentra más en la línea del magnífico *Screamer 2*. Sus escenarios están basados en las capitales más importantes del mundo, y los coches son todos ellos de las marcas más conocidas. Este juego promete mucho, de modo que estaremos atentos los próximos meses para informaros de las mejoras que en él introduzcan.



GANADORES CONCURSO RASCA Y GANA PC PLAYER

Aquí te mostramos la lista de ganadores del concurso Rasca y Gana realizado en el número 20 de PC PLAYER. Queremos dar la enhorabuena a los ganadores, y animaros a que continuéis participando en nuestros concursos.

GAFAS SIMULEYES
- FRANCISCO PARRA MARTÍNEZ (Calella, BARCELONA)

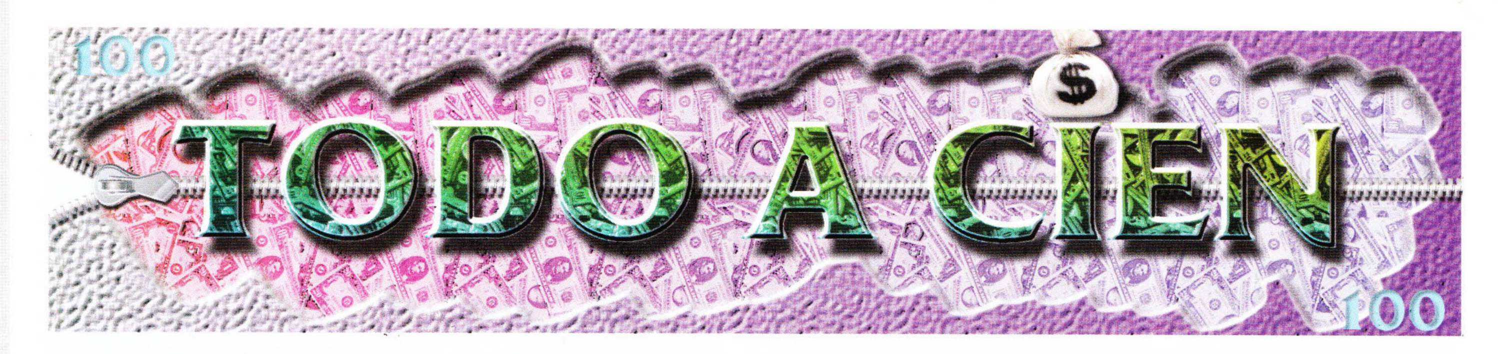
DIAMOND MULTIMEDIA KIT 8000
- FRANCISCO JAVIER GONZÁLEZ (Pozuelo, MADRID)

VIRTUAL TENIS
- ANTONIO JAVIER MARTÍNEZ SAEZ (Olula, ALMERÍA)
- JOSE A. MAYORDOMO VECINO (MADRID)
- JUAN EUSEBIO GONZÁLEZ (Alcalá Henares, MADRID)
- JOSÉ J. CABRERA GONZÁLEZ (Sta. Cruz, TENERIFE)

RADIO WIZARD
- MARC PRAT PRADES (Manresa, BARCELONA)
- ENRIQUE ARIAS (BARCELONA)

VIVID-3D SPEAKER
- FERNANDO CUENCA ALCALDE (GRANADA)

FLIGHT SIMULATOR
- JAVIER GARCÍA DE BENITO (MADRID)
- ÁNGEL LUIS PEÑA TORRECILLA (P. Sta. María, CÁDIZ)
- MANUEL E. LÓPEZ LAPUENTE (ZARAGOZA)
- VÍCTOR ANDRÉS LAMBAS (Zumaía, GUIPÚZCOA)
- MARCELO SOTO ENGUIX (VALENCIA)
- FRANCISCO ANDRINO MAESO (Vélez, MÁLAGA)
- JUAN CARBONELL TOLEDO (San Vicente, ALICANTE)
- HUGO BRASERO PARDO (ALBACETE)
- JESÚS AGUILERA POLO (ZARAGOZA)
- ANTONIO BACH SERRANO (Manresa, BARCELONA)



THE ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY



El alma mater de Sierra On-Line bien se merece una revisión de este tipo. Responsable de buena parte de los títulos de la compañía, su huella se ha dejado notar con especial vehemencia en programas de terror como *Phantasmagoria* o en sagas como la de *King's Quest*.

El presente producto reúne algunos de los mejores programas de esta prolífica creadora. En primer lugar te ofrecen cuatro títulos históricos, programados en su día para la plataforma Apple II (en este *pack* incluyen un emulador de la misma). Se trata de *Mystery House* (la primera aventura gráfica de la historia), *The Wizard and The Princess*, *Missin: Asteroid* y *Time Zone*; son los primeros programas de este mítica compañía.

No se han olvidado, por supuesto, de la serie *King's Quest*, y la tienes a tu disposición prácticamente al completo, desde la primera parte, *Quest for the Crown*, hasta la séptima, *The Princeless Bride*, introducida en castellano. En medio están todos los otros capítulos: *Romancing the Throne*, *To Heir is Human*, *The Perils of Rosella*, *Absence Makes the Heart Go Yonder* y *Heir Today, Gone Tomorrow*. También podrás disfrutar de una especial *preview* del nuevo capítulo de la saga, *Mask of Eternity*. *King's Quest* no necesita presentación, de modo que nos conformaremos con decir que se trata de una serie de aventuras gráficas ambientadas en la edad media.

Tampoco han dejado atrás a la audaz estudiante Laura Bow, haciendo las veces de detective en una mansión sembrada de crímenes dentro del formidable *The Colonel's Bequest*. En la segunda parte, *The Dagger of Amon Ra*, Laura Bow, ya convertida en periodista, tiene que enfrentarse a un misterio de mayor envergadura en tierras de Egipto.

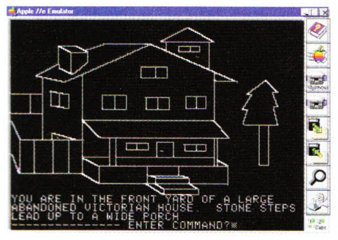
El programa que se sale un poco de la orientación general de la antología es *Mixed-Up Mother Goose*. Se trata de un producto multimedia dirigido a los más pequeños de la casa, aunque posee grandes dosis de videoaventura. El último programa del que vas a disfrutar con este paquete es *Phantasmagoria*, una terrorífica viedoaventura ambientada en una mansión llena de espíritus con malas intenciones. Lamentablemente, sólo te muestran el primer capítulo, y el juego presentaba una mayor capacidad de diversión al fina. Sin embargo, es excelente para "abrir el apetito".

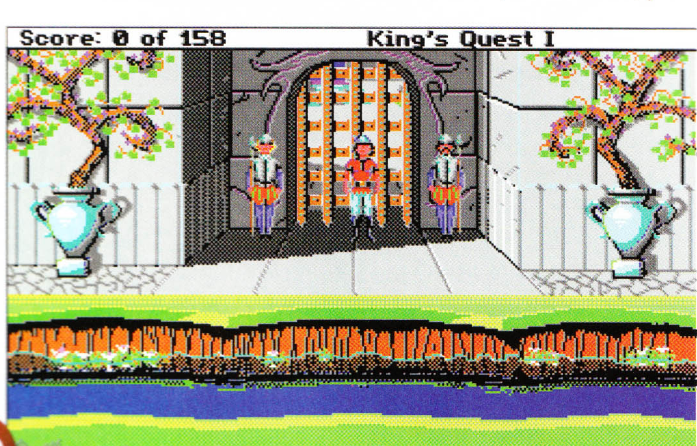
Es una merecida antología que no se deja en el tintero ningún título de importancia. Un producto muy recomendable, aunque sólo sea por algunas pequeñas joyas del género que abriga en su fecundo interior.

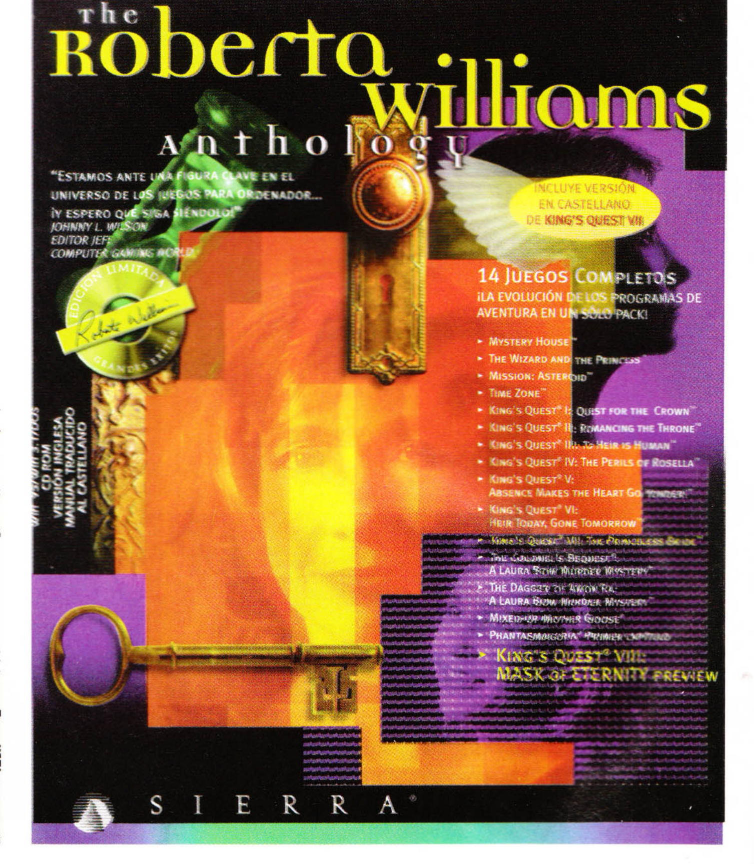
Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: 6.995 pesetas











HERETIC: SHADOW OF THE SERPENT

En los primeros tiempos de *Doom*, los clónicos que aparecieron mantenían todavía el frescor del programa origen y principio de los arcades tridimensionales. Un ejemplo de ello es este **Heretic**, que creó en poco tiempo su propia secuela, *Hexen*. Se trata de un arcade de ambiente medieval con la jugabilidad asegurada. En este producto





han introducido cinco episodios de este programa, entre los que están dos de los más conocidos: *The Ossuary* y *The Stagnant Demense*. Un programa que sólo interesará a los que se hayan subido al tren de las 3D demasiado tarde.

Valoración 70

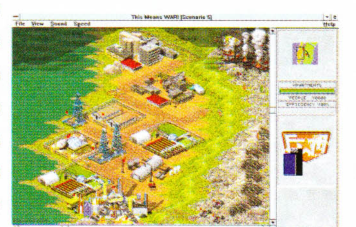
Distribuidor: New Software
Precio: 2.990 pesetas

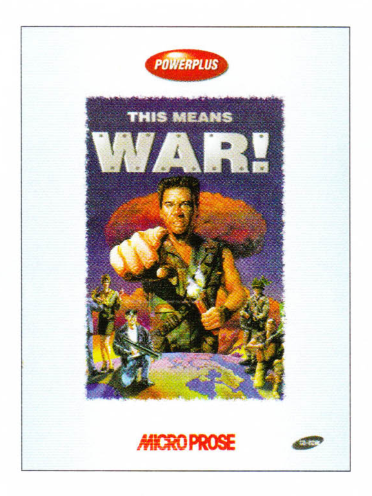


THIS MEANS WAR!

Dentro de su línea Powerplus, Microprose va a lanzar nuevamente este programa de estrategia en tiempo real, deudor de títulos como *Command & Conquer*. Tu cometido es hacerte con el control del mundo, luchando contra las potencias extranjeras que tienen ese objetivo. Un "inofensivo" juego de ordenador se ha extendido por todo el planeta y es el causante de la guerra. La calidad de este producto fue

Valoración 60





considerable en su momento, hace algo más de un año, y todavía se defiende, aunque quizá prefieras programas con más posibilidades.

Distribuidor: Proein, S. A.
Precio: 1.995 pesetas



FREDDY PHARKAS

Sierra comercializa, también a bajo precio, otra de sus videoaventuras más clásicas. En esta ocasión se trata de un título que está ambientado en lo más profundo del salvaje oeste americano. Debes encarnar el papel de un valiente y aguerrido... farmacéutico que tiene la difícil misión de mantener a salvo,







además de su pellejo, una pequeña comunidad que se encuentra al borde del desastre más absoluto.

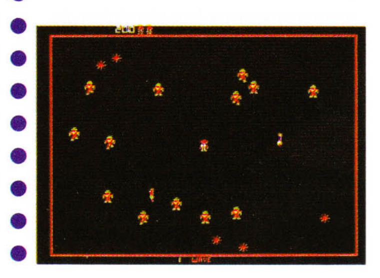
Valoración 72

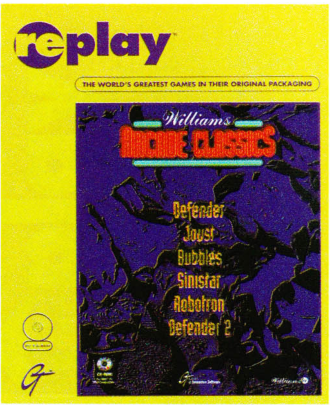
El humor en sus más diversas formas está muy presente en este clásico que muchos recordarán con nostalgia. Se trata de un programa que conjuga los ambientes cargados de polvo de las mejores películas "de vaqueros" con ciertas dosis de magia en forma de pócimas con efectos casi milagrosos y el sabor de las videoaventuras más clásicas.

Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: 1.990 pesetas

WILLIAMS ARCADE CLASSICS

Los más nostálgicos de entre los "jugones" de siempre pueden rememorar ahora esos añejos tiempos de los salones de videojuegos, cuando por unas cuantas monedas ahorradas a duras penas pasaban las horas muertas frente a las máquinas recreativas. Seis programas de esa época aparecen unidos en este producto. El primero de ellos es *Defender*, el clásico "matamarcianos" que todos recordamos. También han incluido su





segunda parte, *Defender 2*, así como otros títulos de ese estilo: *Joust*, *Bubbles*, *Sinistar* y *Robotron*. En su día estos programas no valían demasiado, pero su jugabilidad mantenía atrapados a los incautos. Ahora valen menos, y su jugabilidad es obsoleta, pero los más viejos los agradecen.

Valoración 12

Distribuidor: New Software
Precio: 1.990 pesetas



MERISTATION MAGAZINE

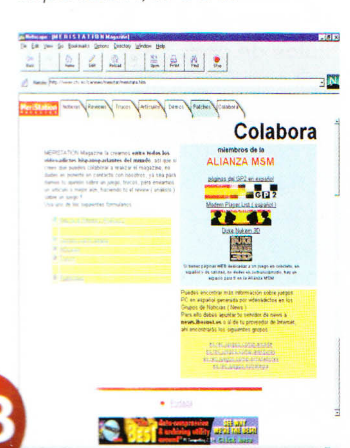
http://www.ctv.es/canmeri/meristat/

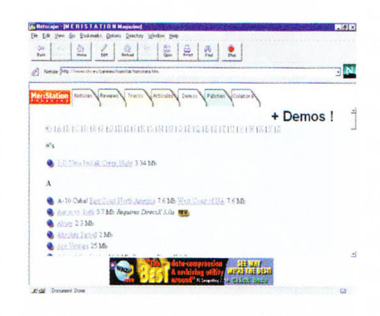
Este mes os mostramos una de las mejores páginas sobre juegos que es posible encontrar en nuestro idioma. Se trata de un web imprescindible para los que quieran estar al día.

En efecto, lo más interesante de estas páginas es, sin duda, la información que se ocupa de las novedades que hay en el mercado. Divididas en seis secciones: Noticias, *Reviews*, Trucos, Artículos, Demos, *Patches* y Colabora, dedican un amplio espacio a la información de última ahora en todas sus formas.

El *look* general es quizá un poco pobre, pues los autores se han decantado claramente por los contenidos, por encima de la forma. Las páginas están diseñadas con sencillez y claridad, sin ánimo de hacer alardes.

Casi todas las secciones de las páginas de **Meristation Magazine** suelen estar actualizadas. Entre las noticias, por ejemplo, puedes encontrar reseñas de programas como *Quake 2*, *Imperialism*, *X-Com:*



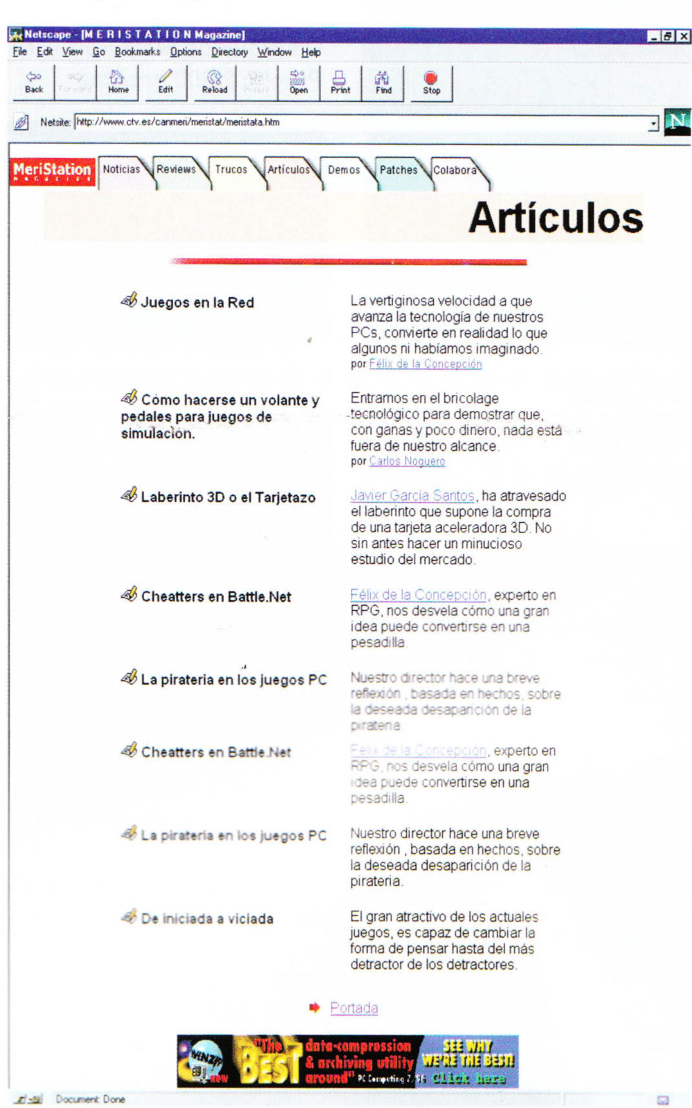


Apocalypse o *Duke Nukem 3D*: *Penthouse Paradise*. Los textos comunican lo que se sabe hasta ahora de estos programas, y vienen acompañados, normalmente, por imágenes de calidad media.

Los apartados menos cuidados son también aquellos en los que hay mayor participación de los usuarios. Se trata, por ejemplo, de las *Reviews* o los Artículos; la cantidad tanto de unas como de otros es escasa, y su calidad muy irregular, aunque imagino que los autores hacen una criba previa.

Trucos y Demos son, en cambio, muy completos. En ambos apartados puedes encontrar juegos modernos, pero también hay sitio para programas algo más antiguos. Entre las demos que te ofrecen están las de *Atomic Bombermam*, *POD* o *Yoda Stories*, dentro de un catálogo muy extenso.

En *Patches* tienes a tu disposición multitud de parches y pequeñas actualizaciones de algunos juegos. En



Colabora, por último, puedes poner tu granito de arena para que estas páginas sigan adelante. Como ves, nuestra competencia electrónica es bastante completa.

D. MELGUIZO



VIDEOCONFERENCIA Y VIDEOTELEFONÍA

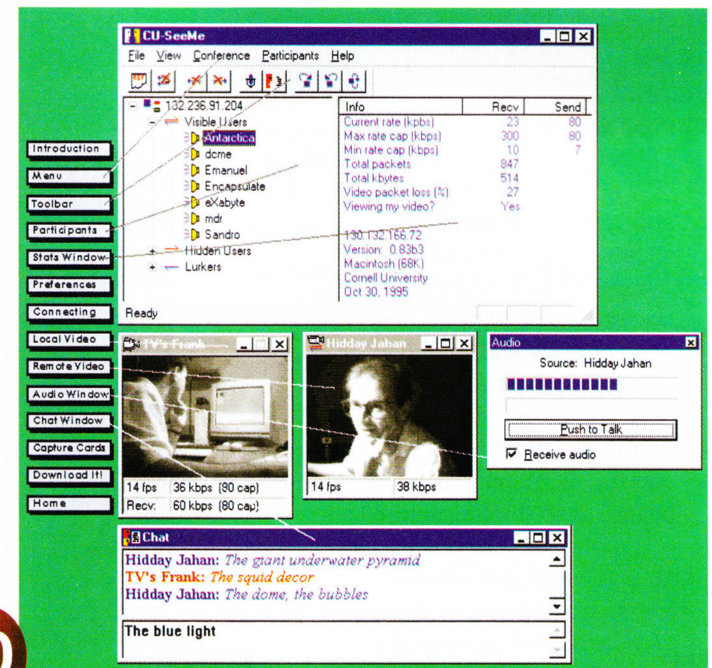
Desde finales de los años ochenta, dentro de los laboratorios de AT&T la videoconferencia dejó de ser un sueño para acercarse a la realidad.

En un principio la idea era simplemente usar un cableado independiente para el vídeo, de modo que pasando un cable de vídeo se pudiera ver la imagen al mismo tiempo que el cableado telefónico transmitía la voz. Sin embargo, esta solución no tuvo mucho éxito, ya que resultaba muy caro tener que usar un cableado independiente.

Actualmente, con el avance de las telecomunicaciones, la idea ha cambiado radicalmente. Ahora se trata de transmitir la imagen digitalizada a través de las líneas telefónicas (en la mayoría de los casos las líneas digitales RDSI). De este modo el equipo receptor descodificaría la señal y obtendría de nuevo la imagen y el sonido.

¿QUÉ ES LA VIDEOCONFERENCIA?

Es la posibilidad de mantener una conversación telefónica con vídeo. Te permite hablar con otra persona mientras la ves. Otra acepción de este término se refiere a la posibilidad no sólo de hablar y ver a una persona, sino de hacerlo en grupo. Así, se podrían dar conferencias o clases.



SUS TIPOS

El término más clásico se refiere al equipo de videoconferencia de despacho o de salón. Este equipo consiste en un monitor conectado a un equipo descodificador de videoconferencia y a una cámara de vídeo con movimiento así como la conexión a una o más líneas digitales (RDSI). Si bien es el equipo más caro, ofrece más prestaciones. Por ejemplo, una vez establecida la conexión, el interlocutor podrá mover la cámara del equipo remoto con el fin de ver a otra persona de la sala u observar algún detalle de la presentación, etc. Otra posibilidad es la de multiplexar las líneas de teléfono. Aunque con una línea (64 Kb) la calidad de imagen es aceptable, para algunas aplicaciones resulta pobre. Así, se pueden multiplexar hasta 3 líneas consiguiendo una transferencia de 384 Kb, con el consiguiente aumento de calidad.

Otro tipo de videoconferencia (mal llamado así, pues es más bien videotelefonía) es el que se consigue con una cámara de vídeo en un ordenador personal, conectado a una digitalizadora y a una tarjeta de videoconferencia. Con esto puedes llamar a cualquier otro usuario de videoconferencia y hablar con él a la vez que lo ves en la pantalla del ordenador. La calidad de este sistema es menor, debido a que no permite usar más de una línea.

El último tipo es el que se consigue a través de Internet. Gracias a este sistema, usando una simple digitalizadora de vídeo se transmiten imágenes a través de un módem y se recibe la del otro interlocutor. Por supuesto, la calidad es menor que la de los métodos anteriores. Aun así, resulta bastante aceptable. La ventaja es que resulta un método bastante económico, ya que se pueden usar cámaras de vídeo especiales que llevan incluida la digitalizadora. Éstas, en general, no hacen daño a los bolsillos delicados. Por lo demás, no es necesario contratar una línea RDSI; basta la línea telefónica convencional conectada a Internet.

VIDEOFORMACIÓN

La videoconferencia, en un sentido más amplio, indica no sólo la posibilidad de establecer una conversación con vídeo. Además, permite dar clases a través de la pantalla; el profesor estaría a muchos kilómetros de la clase. En ésta, un equipo de videoconferencia recibiría la imagen y el sonido. Los alumnos podrían hacer preguntas de modo interactivo. Este método ya está siendo utilizado en la actualidad en algunas universidades de EE UU, así como para impartir cursillos a algunas empresas.

VIDEOREUNIONES

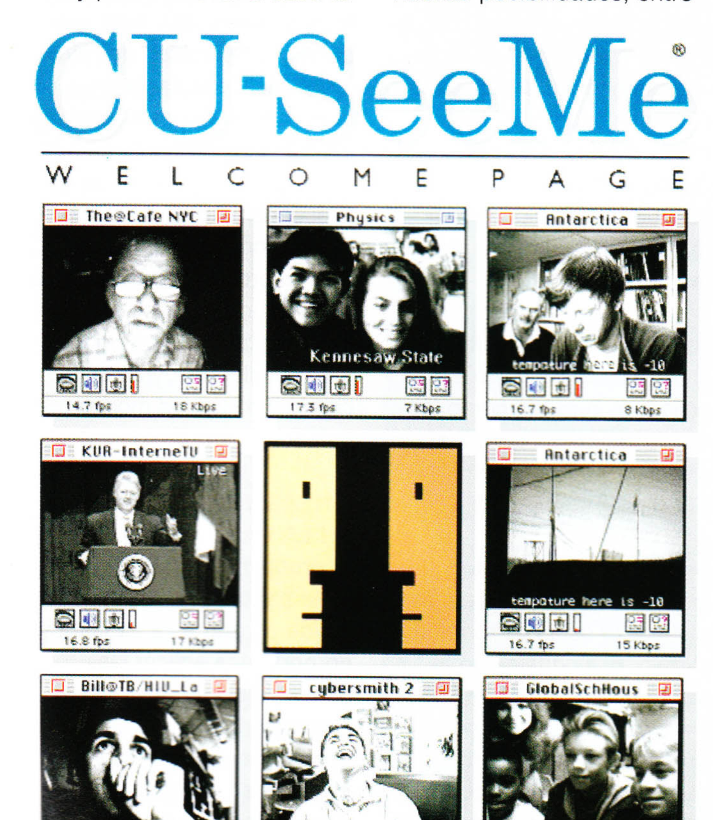
Resulta evidente lo caro que puede ser realizar una reunión a escala nacional o internacional con los ejecutivos de una compañía. Si viven en distintas ciudades el coste puede ser muy elevado: desplazamientos, dietas, etc. La videoconferencia permite que se reúnan frente a un televisor y puedan llevar a cabo la reunión. En ella, cada uno puede hablar y ver al resto de los interlocutores, además de transmitir información relacionada con la reunión.

VIDEOTELEFONÍA

Se trata del viejo sueño de todos los humanos del siglo: ver a la persona con la que estás hablado por teléfono. De esta manera, la comunicación resulta mucho más humana. Esto se consigue con una digitalizadora de vídeo y un software de comunicación como Cu-SeeMe, IPHONE 4 (VÍDEO), etc, todos ellos diseñados para ser usados a través de Internet.

También hay que tener en cuenta otros posibles usos, como las videoconfesiones. En España actualmente hay varias parroquias que ofrecen a sus fieles la posibilidad de confesarse usando la videoconferencia.

Además de todos estos usos, con la llegada de Internet ha surgido multitud de nuevas posibilidades, entre las que están ver a la NBA en directo, espectáculos en vivo (no sólo como espectadores, sino formando parte interactiva de los mismos). Algunos, como "SEXO_ENVIVO.COM", ofrecen la posibilidad de ver bailarinas exóticas y de *strip tease* e incluso hablar un poco con ellas.



EL EQUIPO

Si quieres un equipo profesional necesitarás una inversión bastante considerable, pues pasan del medio millón de pesetas. Están compuestos por el monitor, el decodificador y la videocámara. Además, es necesario, por supuesto, un mando a distancia con el que poder realizar los ajustes de la imagen tanto en modo local como en modo remoto. A este coste hay que añadir el de las líneas de teléfono RDSI, que serán una o varias, según la calidad de imagen que desees.

Si por el contrario quieres un equipo básico, esto resulta realmente sencillo y a la vez económico. Para esto necesitas una videocámara (puede ser una específica de videoconferencia, como por ejemplo QuickCam, que ofrece la posibilidad de digitalizar directamente), una digitalizadora de vídeo en el caso que estés usando una cámara de vídeo convencional y un software de videotelefonía, como puede ser Cu-SeeMe o Internet Phone 4 con vídeo. Ambos programas pueden ser encontrados en Internet en versión de prueba. Bastará con configurar el software para usar la videocámara y conectarte a Internet. Normalmente, el propio software te indicará dónde debes conectarte para encontrar a los otros usuarios.

QUICKCAM

Es una pequeña cámara de vídeo indicada especialmente para las videoconferencias. Una de sus características mas notables es su reducido tamaño y la posibilidad de



digitalizar directamente sin necesidad de ningún otro accesorio. Se conecta directamente al puerto paralelo del ordenador y está disponible en dos modelos: Blanco y Negro y Color.

IPHONE 4

Es un software de videoconferencia para Internet desarrollado por Vocaltech, compañía que se hizo famosa al ser una de las pioneras en el desarrollo de aplicaciones para telefonía en Internet. Esta versión 4 presenta la principal novedad de poder mandar vídeo además de voz. Si no dispones de cámara podrás ver a los otros interlocutores, sin necesidad de ningún otro hardware adicional. Además, tiene un directorio con un gran número de foros y la posibilidad de crear los tuyos propios para conectarte y hablar con tus amigos, pues funciona a través de directorios.

Su instalación resulta extremadamente sencilla, ya que el programa buscará los dispositivos de vídeo que tengas instalados y él solo lo configurará. Además, realiza las pruebas de comunicación para ajustar tanto el audio como el vídeo a la velocidad de la transmisión.

CU-SEEME

Fue uno de los primeros programas de videoconferencia. Aunque en un principio fue diseñado para ser usado en redes locales, su extensión a Internet era evidente. Aunque presenta más posibilidades que Iphone 4, últimamente ha sido desplazado por él.

J. Rodríguez



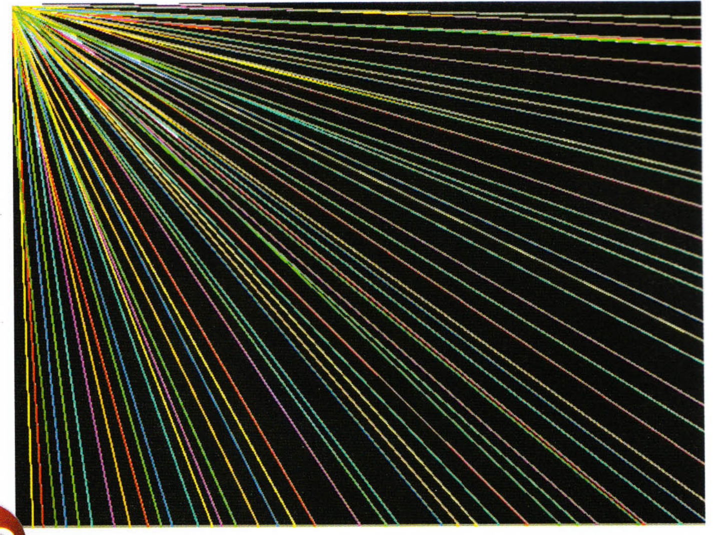
Algoritmo de Bresenham

Las líneas son la base de los dibujos y, por lo tanto, de todos los gráficos. Así pues, es imprescindible saber cómo es posible realizar una línea tomando dos puntos como base a modo de señal de la posición de esa línea.

Como sabes, los gráficos son uno de los terrenos en los que se ha avanzado mucho en los últimos tiempos y que ha permitido que los videojuegos eleven su calidad hasta alturas insospechadas. El gancho de alguno de los últimos éxitos del mercado, como el inefable *Quake*, era principalmente el apartado gráfico, que mostraba un preciosismo increíble. Lo mismo se puede decir, en general, de los simuladores de vuelo, que sin la calidad gráfica no serían, ni mucho menos, lo que son.

En efecto, todo aquél que desee introducirse en el mundo de la programación de videojuegos tiene que tener muy en cuenta este apartado. Nosotros queremos revisar el fenómeno gráfico desde el principio, de manera que vamos a analizar lo más básico en este terreno. En nuestro largo y complejo recorrido a través de los gráficos en los juegos de ordenador, no podíamos dejar sin ver uno de los más famosos y usados algoritmos en los gráficos más básicos. Se trata del algoritmo de la línea de Bresenham. Este algoritmo define cómo se puede dibujar una línea en un ordenador.

Sin embargo, los juegos con líneas ya no se llevan. Cada vez más van desapareciendo los programas que utilizaban estructuras de alambre (hechas por líneas) para pintar los enemigos, las naves o los personajes. Ahora, como sabes, han pasado a utilizar polígonos rellenos, aplicando de texturas, sombreados, etc. Sin embargo, estos algoritmos son aplicados exactamente igual para pintar tanto los polígonos rellenos como los polígonos sombreados, etc.



El listado que te ofrecemos este mes te permite crear un efecto como el de la imagen gracias al sencillo algoritmo de Bresenham.

EL PORQUÉ DEL ALGORITMO

Si sabes un poco de lenguajes de programación, pensarás que te estamos tomando el pelo. El lenguaje que tú usas tiene directamente una instrucción Line() o Lineto() que hace perfectamente lo que pretendemos explicarte. Esto es, pinta una línea entre 2 coordenadas dadas o pinta una línea desde una coordenada origen a otra destino. Sin embargo, la utilización de estas funciones acarrea unos problemas de velocidad. Normalmente estas funciones se han creado usando este algoritmo, pero luego se complican al comprobar el modo gráfico usado, el cálculo de páginas, etc. Esto produce una velocidad de "pintado" de líneas bastante deprimente. Por este motivo, lo más recomendable es que, dado que el algoritmo de Bresenham no es excesivamente complicado, programes tu propia rutina de líneas para el modo gráfico que estés utilizando; con pocas modificaciones lo irás aplicando a todos los modos gráficos que quieras.

LÍNEAS Y CURVAS EN LA PANTALLA

El problema de dibujar líneas en la pantalla del ordenador reside en que ésta es finita y no podemos aplicar las famosas leyes matemáticas que describen una línea como una sucesión infinita de puntos. Además, otro de los problemas con los que nos topamos es que los *pixels* de la pantalla son totalmente cuadrados o incluso, en algunos modos gráficos, rectangulares. Así

pues, cuando se represente una línea en la pantalla, hay que conseguir que parezca realmente una línea y no cualquier otra cosa.

Analizaremos el problema desde otro punto de vista. El asunto reside realmente en pintar líneas. Sin embargo, no en las horizontales y verticales, ya que éstas se pintarán directamente como sucesiones de *pixels* entre los dos puntos (origen y destino) en vertical y en horizontal. Tampoco resulta demasiado complicado pintar una línea entre 2 puntos que estén en la diagonal perfecta, ya que solamente iremos incrementando la posición 'X' y la posición 'Y' simultáneamente hasta tener completa la línea. Es en el caso de diagonales no perfectas es donde se te plantea el problema principal. En éstas no se puede aplicar ninguna de las técnicas anteriores; en efecto, es en este tipo de líneas donde el algoritmo cobra su mayor importancia.

¿EN QUÉ SE BASA?

Básicamente se comporta de la siguiente forma:

```
o———-                          +
p1        ————                 |
deltay
                  ———-    p2   |
                       ———-o   +
+———————————————————-——+
          deltax
```

```
Donde              p1 = (x1,y1),
           p2 = (x2, y2),
           x e y se incrementan
        desde p1 a p2
           deltax = x2 - x1,
           deltay = y2 - y1 y
           deltax >= deltay.
```

Todos los demás tipos de líneas se derivarán de éstas, pero eso lo repasaremos un poco más adelante.

Antes que nada tendrás que realizar las siguientes inicializaciones:

```
x = x1
y = y1
d = (2 * deltay) – deltax
```

Siendo:
X la posición actual de la x.

Habrá que ir añadiendo 1 a esta variable cada vez que se pinte un *pixel* en la pantalla, hasta que todos los *pixels* estén pintados.

En cuanto a la posición actual de la y, será incrementada dependiendo de la variable de decisión d, que se usará para ir comprobando cuándo hay que pasar a la siguiente fila de la pantalla para pintar nuestra línea.

Ahora basta con ir recorriendo la pantalla desde el punto x1 al punto x2 y para cada bucle ir realizando las siguientes operaciones. Ya tendremos la línea perfectamente dibujada.

```
PutPixel(x, y); {Dibuja un pixel en pantalla dentro de las coordenadas adecuadas}
if d < 0 then
    d := d + (2 * deltay)
  else
   begin
    d := d + 2 * (deltay - deltax);
    y := y + 1;
   end;
  x := x + 1;
```

Como veis, es algo bastante sencillo.

¿CÓMO SE ACELERA EL ALGORITMO?

Existen muchas formas de acelerar este curioso algoritmo. Como ejemplo analizaremos dos de las más importantes mejoras:

Como todas las multiplicaciones son por 2, podemos utilizar una propiedad de los números escritos en binario (recuerda nuestra introducción al código máquina) que dice que para multiplicar un numero por 2 sólo hay que hacer un desplazamiento hacia la izquierda de ese número. Como ya sabes, el ordenador tarda mucho menos en realizar desplazamientos o *shift* a izquierda o derecha que en realizar una multiplicación * 2, aunque realmente produzca lo mismo. Así pues, podrás sustituir las multiplicaciones por 2 por instrucciones Shl, por ejemplo, en Pascal, o <<, como en C.

También podemos darnos cuenta de que los valores que se añaden a la variable decisión no cambian a lo largo del *loop*. Por tanto, pueden ser calculados antes y así ahorrar unos cientos de preciosos ciclos de máquina.

Como ejemplo del uso del algoritmo de Bresenham, con el artículo encontraréis un listado en Pascal que pinta líneas en las coordenadas de la pantalla que le des.

J. RODRÍGUEZ

CÓDIGO FUENTE

```
Program Bresenham;

 uses Crt, Graph;

var
  Gd, Gm: Integer;
  Color: Word;

procedure Line2(x1, y1, x2, y2 : integer; color : byte);
var i, deltax, deltay, numpixels,
    d, dinc1, dinc2,
    x, xinc1, xinc2,
    y, yinc1, yinc2 : integer;
begin

  deltax := abs(x2 - x1);
  deltay := abs(y2 - y1);

  if deltax >= deltay then
   begin

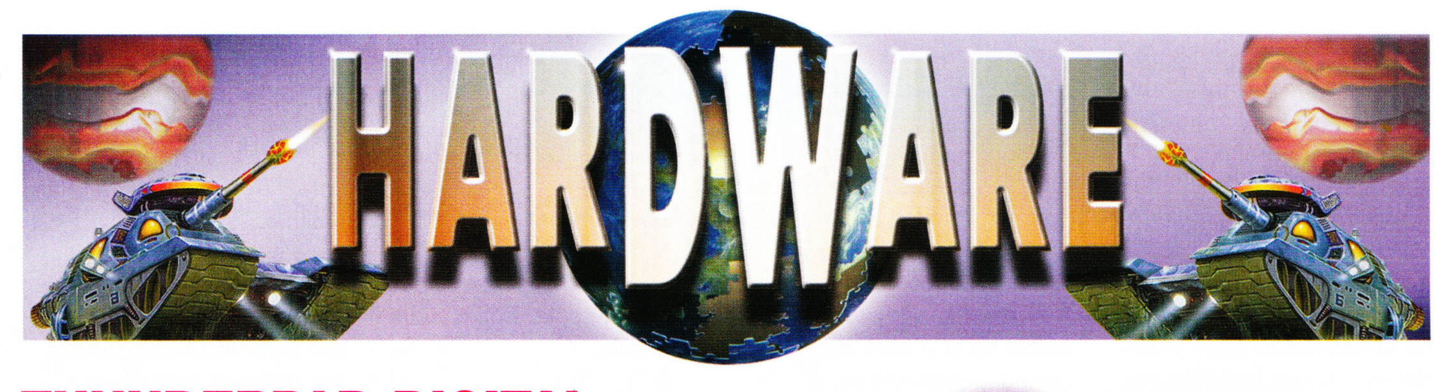
     numpixels := deltax + 1;
     d := (2 * deltay) - deltax;
     dinc1 := deltay Shl 1;
     dinc2 := (deltay - deltax) shl 1;
     xinc1 := 1;
     xinc2 := 1;
     yinc1 := 0;
     yinc2 := 1;
   end
else
  begin

   { y is independent variable }
   numpixels := deltay + 1;
   d := (2 * deltax) - deltay;
   dinc1 := deltax Shl 1;
   dinc2 := (deltax - deltay) shl 1;
   xinc1 := 0;
   xinc2 := 1;
   yinc1 := 1;
   yinc2 := 1;
  end;

if x1 > x2 then
  begin
   xinc1 := - xinc1;
   xinc2 := - xinc2;
  end;
if y1 > y2 then
  begin
   yinc1 := - yinc1;
   yinc2 := - yinc2;
  end;

x := x1;
y := y1;

for i := 1 to numpixels do
  begin
   PutPixel(x, y, color);
     if d < 0 then
      begin
       d := d + dinc1;
       x := x + xinc1;
       y := y + yinc1;
      end
     else
      begin
       d := d + dinc2;
       x := x + xinc2;
       y := y + yinc2;
      end;
   end;
end;
begin
  Gd := Detect;
  InitGraph(Gd, Gm, '');
  if GraphResult <> grOk then
    Halt(1);
  Color := GetMaxColor;
  Randomize;
  repeat
    PutPixel(Random(GetMaxX),
Random(GetMaxY), random(Color)); {
Plot "stars" }
    Line2(0, 0, random(GetMaxX), random(GetMaxY),random(color));
  until KeyPressed;
  Readln;
  CloseGraph;
end.
```



THUNDERPAD DIGITAL

Logitech continúa profundizando en la senda de los dispositivos digitales. En efecto, intenta hacer frente al *pad* digital introducido por el gigante del medio Microsoft, el conocido y sólido SideWinder Pro, con una sencillez de concepto y presentación respaldada por una tecnología avanzada.

En cuanto a su presentación, **ThunderPad Digital** es un *gamepad* tradicional: cómodo, pequeño y ligero. En la parte izquierda, como es habitual, está el control de movimiento. Cede con la fricción y suavidad justas y posee ocho direcciones. En el centro hay dos botones adicionales, que pueden servir como controles de disparo o bien para realizar configuraciones adicionales, como normal, turbo y pulsación de tecla.

En la zona de la derecha están los cuatro botones de disparo tradicionales, A, B, C y D. En la parte superior del dispositivo se encuentran los botones de función Derecho e Izquierdo. Bajo Windows 95 o el icono de MS-DOS de Windows 95, estos botones son completamente programables. En MS-DOS, sin embargo, **ThunderPad Digital** emula un *gamepad* analógico de seis botones, que pueden ser de función gracias a los dos centrales.





El dispositivo viene acompañado por un CD-ROM que contiene el software de instalación necesario para que **ThunderPad Digital** funcione correctamente.

Se trata de una opción que tienen que tener en cuenta todos los usuarios que tengan previsto cambiar de *pad*. Su sencillez no debe engañar a nadie. De hecho es su principal baza frente a otros productos similares pero más complejos. Como todo el mundo sabe, la cantidad de botones de SideWinder Pro puede llegar a ser agobiante. Además, la precisión que ofrece su control es elevada, algo que no hay que olvidar, y que todo buen "jugón" sabe agradecer.

D. Melguizo

FICHA:
Nombre: ThunderPad Digital
Fabricante: Logitech
Distribuidor: Logitech
Precio: Consultar
Valoración: 78 %

SONY SPRESSA 9411

La posibilidad de obtener grabadoras de CD-ROM ya empieza a estar al alcance de la mayor parte de los usuarios con un nivel adquisitivo medio. Un buen ejemplo de ello es esta grabadora que presenta Sony en el mercado español.

FICHA:
Nombre: Sony Spressa 9411
Fabricante: Sony
Distribuidor: Sony
Precio: 104.000 ptas + IVA
Valoración: 69 %

La grabadora **Spressa 9411** te permite trabajar a dos velocidades en procesos de grabación y a cuatro en los de lectura.

Se trata de un dispositivo externo con una calidad media que lo hace apto para las necesidades del gran público. Se conecta al ordenador por medio de un interfaz SCSI-2, incluido con el producto. Compatible con PC y Macintosh, con la grabadora te entregan los controladores necesarios para su utilización en Windows 3.X, Windows 95, Windows NT y Macintosh, además del programa de grabación CDS-Creator 2, de la compañía Corel.

El tiempo medio de acceso que te ofrece es de 250 ms y su *buffer* de 1 Mb. En fin, como he dicho, la calidad de este producto es de un nivel medio. Un producto destinado principalmente al uso doméstico.

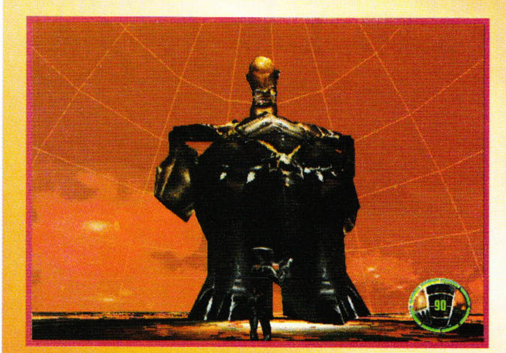


HIT PARADE

Los mejores programas han sabido mantener intactas sus excelentes posiciones dentro de nuestra disputada lista; sin embargo, novedades de calidad sobrada han accedido a ella este mes, como Outlaws, Interstate 76 o Pandora Directive.

M.D.K.

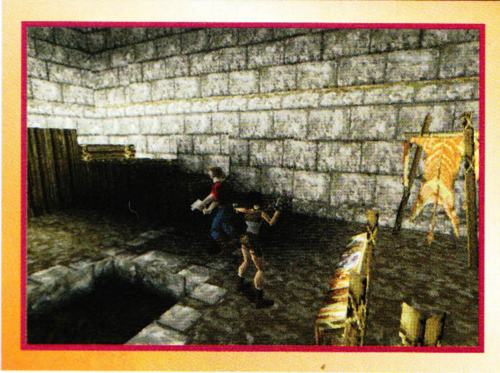




El mes pasado llegó por derecho propio a este puesto. El asesino del futuro todavía no ha dejado que nadie lo sustituya.

Tomb Raider

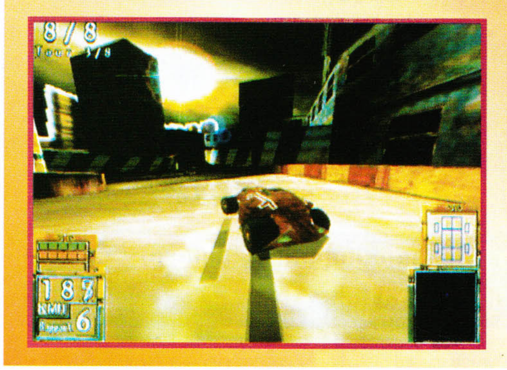




Lleva ya mucho tiempo, pero Lara aún está en el segundo puesto. Las enormes posibilidades del juego lo justifican.

Pod

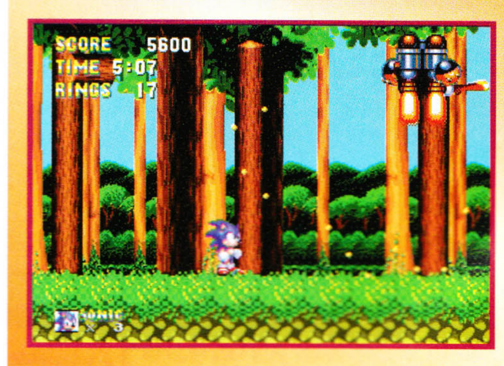




El primer programa desarrollado para la tecnología MMX os está gustando mucho, con unas carreras de coches increíbles.

Sonic 3 & Knuckles

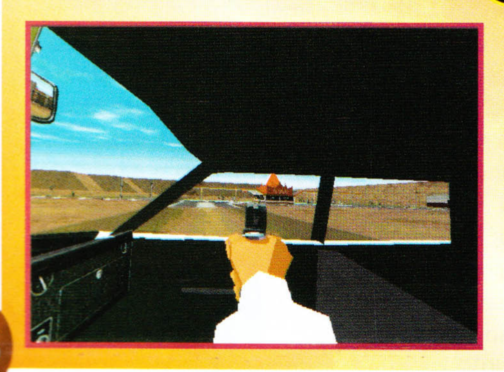




Sega se supera día a día en sus incursiones dentro del mundo del PC. Este programa de plataformas está cautivando al respetable.

Interstate '76

5 N



En difícil equilibrio entre distintos géneros, este programa llega a la lista de forma modesta, pero seguro que subirá.

Theme Hospital





Los chicos de Bullfrog se han superado con este programa de estrategia. Atrapa con su sentido del humor y su jugabilidad.

PC Fútbol 5.0

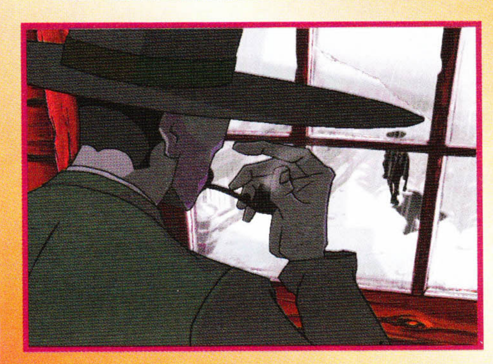




Su lugar en el panorama del software lúdico es innegable. Entró en la lista de manera muy tímida, pero poco a poco va avanzando.

Outlaws

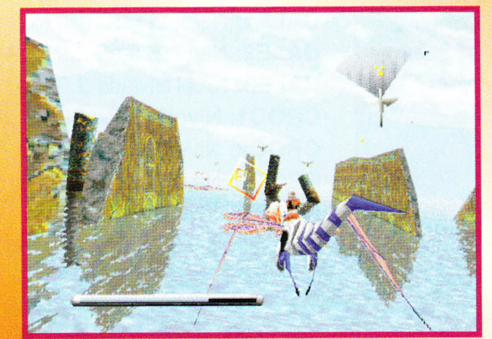




La estela de *Doom* ha llegado hasta el salvaje oeste. Una oportunidad para protagonizar un *spaguetti western* muy especial.

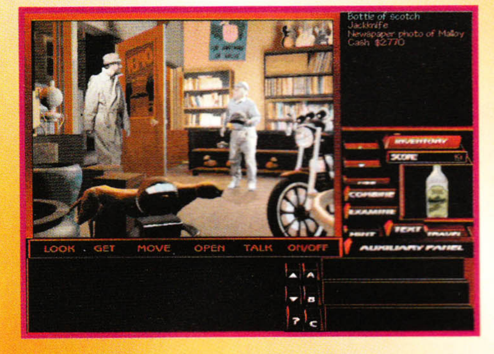
Panzer Dragoon





Un arcade de mirilla no podía pasar desapercibido por vosotros, sobre todo si posee la gran calidad de **Panzer Dragoon**.

Pandora Directive 10 N



Se trata de uno de esos programas con encanto que logran hacerse con el público lentamente pero con gran seguridad.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 23

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Veintidos de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- **JULIÁN DÍEZ GONZÁLEZ (MADRID)**
- **ENRIQUE CROTÉS PECIÑA (Paiporta, VALENCIA)**
- **JORDI MURTA ROSALÉN (Alcobendas, MADRID)**
- **JOSÉ LUIS RAMIRO MONTERDE (MADRID)**
- **FRANCISCO SOLER DOMÍNGUEZ (ALMERÍA)**

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestro lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

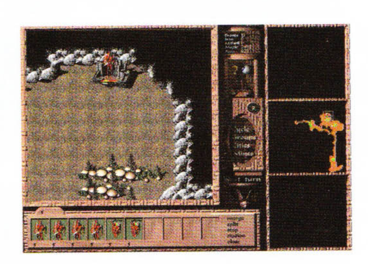
PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

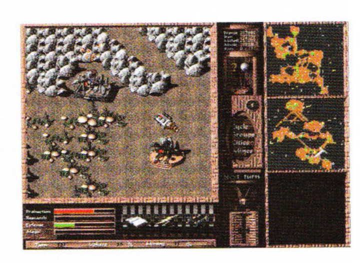


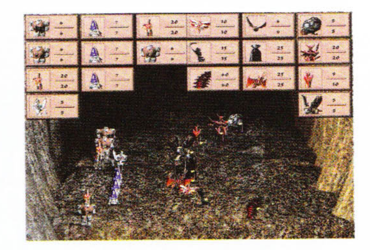
CAVEWARS

Este juego de estrategia cuenta con un truco que te hará bastante más fácil la existencia. De todas maneras, francamente nos extraña que aguantes mucho con este título, por su escasa calidad en los más diversos aspectos.

Para que funcione el pequeño truco que te vamos a detallar,debes arrancar el juego por medio dela orden **CAVE GODMODE** (en la versión americana; desconocemos si funcionará en la española). Una vez que selecciones un grupo y comiences a jugar, tendrás todas las tecnologías y magias, así como 250.000 unidades de minerales, comidas y magia. Con este truco serás el amo del lugar.



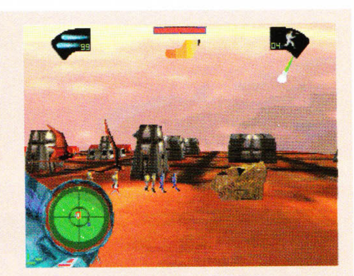




SCORCHED PLANET

Aunque parezca que no, este entretenido programa de naves también cuenta con sus correspondientes trucos. Su calidad, en general, no es nada del otro mundo, pero a más de uno habrá distraído a estas alturas, tras una dura jornada laboral. Para acceder a los trucos, sólo debes teclear lo siguiente durante el juego:

FATAL: Otorga todas las armas y municiones.
ALLAH: Invulnerabilidad.
LAVA2: Nivel 1, fase 2.
LAVA3: Nivel 1, fase 3.
GALE1: Nivel 2, fase 1.
GALE2: Nivel 2, fase 2.
GALE3: Nivel 2, fase 3.
CROC1: Nivel 3, fase 1.
CROC2: Nivel 3, fase 2.
CROC3: Nivel 3, fase 3.
HEAT1: Nivel 4, fase 1.
HEAT2: Nivel 4, fase 2.
HEAT3: Nivel 4, fase 3.



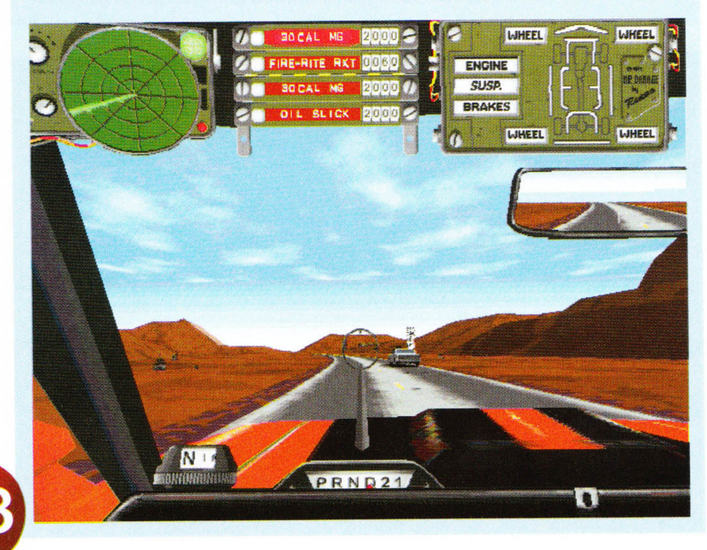




INTERSTATE '76

Para poder acceder a los trucos que posee el genial programa *Interstate '76*, de la compañía Activision, tienes que pulsar y mantener las teclas **CONTROL** y **SHIFT**, mientras tecleas alguna de las palabras que señalamos a continuación:

THIRDNOSTRIL: Muestra *Freelance* en pantalla.
GETDOWN: Todos los coches comienzan a atacarte. Cuando te maten, pasarás de fase. Sólo funciona en modo *Trip*.
WIGGLEBURGER: La pantalla comienza a parpadear.



ROAD RASH

Para acceder a los trucos del juego de motos *Road Rash* debes teclear el comando **XYZZY** para activar el modo truco. Entonces intenta con los siguientes códigos:

YES,OCCIFER: Mata al policía en cuestión.
BRIBE: Mata al policía.
SPOON!: Te da un nitro.
THWACK!: Te entregarán la cadena.
K'THUNK!: Obtienes la barra de hierro.
PLUGH: Comando que desactiva el modo truco.



LOST VIKINGS 2

Este programa de Interplay está plagado de códigos que te facilitarán en gran medida tu dura labor. Con **CR3D** tienes la posibilidad de ver el final del juego; con **CH3T** todos los vikingos poseen inmunidad total a los ataques y a las caídas. Por último, merced a los siguientes comandos podrás acceder a las distintas fases del juego:

Presentación: **NTRO**
Nivel 01: **1STS**
Nivel 02: **2NDS**
Nivel 03: **TRSH**
Nivel 04: **SW1M**
Nivel 05: **WOLF**
Nivel 06: **BR4T**
Nivel 07: **K4RN**
Nivel 08: **BOMB**
Nivel 09: **WZRD**
Nivel 10: **BLKS**
Nivel 11: **TLPT**
Nivel 12: **GYSR**
Nivel 13: **B3SV**
Nivel 14: **R3TO**
Nivel 15: **DRNK**
Nivel 16: **YOVR**
Nivel 17: **OV4L**
Nivel 18: **TIN3**
Nivel 19: **D4RK**
Nivel 20: **H4RD**
Nivel 21: **HRDR**
Nivel 22: **LOST**
Nivel 23: **OBOY**
Nivel 24: **HOM3**
Nivel 25: **SHCK**
Nivel 26: **TNNL**
Nivel 27: **H3LL**
Nivel 28: **4RGH**
Nivel 29: **B4DD**
Nivel 30: **D4DY**

DEATHDROME

Para cambiar de nivel a tu antojo, nada mejor que utilizar los siguientes códigos. Este programa de la casa Viacom New Media ya no será tan difícil para ti.
2REVOLT: Fase 2 (Abyss).
3ACCUSED: Fase 3 (Outpost).
SHORT4TIME: Fase 4 (Citadel).
5GETAWAYS: Fase 5 (Inferno).
BOLT6DOWN: Fase 6 (Wall).
ARREST7: Fase 7 (Spike)
LASTMEAL8: Fase 8 (Purgatory).



SLAMSCAPE

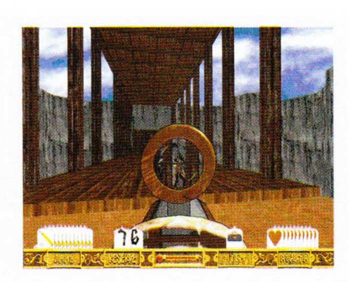
Teclea los siguientes códigos en cualquier momento del desarrollo del juego si te encuentras un poco perdido y tienes interés en acceder a los trucos que pone a tu disposición este interesante título creado por la compañía norteamericana Viacom New Media.

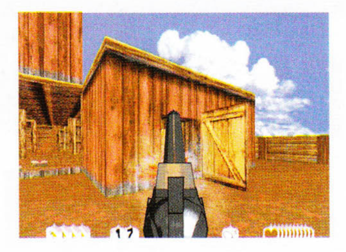


SHAZAM: Invencibilidad.
KABLASTROPHE: Fuerza.
CREDITS: Muestra créditos.

OUTLAWS

Tal y como ocurría en *Dark Forces*, el último arcade 3D de LucasArts cuenta con unos cuantos códigos que deberás teclear durante el juego para obtener las distintas ventajas. Serás el más rápido del Oeste.





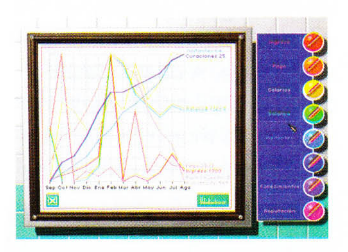
OLAIRHEAD: Modo Vuelo.
OLASH: Munición ilimitada.
OLCDS: Modo súper mapa.
OLFPS: Muestra los *frames*.
OLGPS: Muestra las coordenadas.
OLJACKPOT: Rellena el inventario.
OLPOSTAL: Munición completa para todas las armas.
OLREDLITE: Detiene a los enemigos.
OLZIP: Teletransporte.

Por otra parte, estos son los códigos de nivel:

OLHIDEOUT
OLTOWN
OLTRAIN
OLCANYON
OLMILLS
OLSIMMS
OLMINER
OLCLIFF
OLRANCH

THEME HOSPITAL

Para acceder a los siguientes trucos, comienza el juego y espera a que llegue un fax. La manera más fácil es crear una recepcionista y una habitación para esperar a que llegue un paciente. Una vez recibido, mete el código pulsando sobre los números de la máquina del fax. Pulsa el botón blanco de la máquina para activar el truco (no hay confirmación de que funcione). Contesta el fax normalmente.





7287: Aparece una fase de bonus al pasar de nivel.
24328: Activa el modo truco para poder acceder a los siguientes códigos: pulsa **SHIFT** y **C** para añadir dinero; **CONTROL** y **C** para descubrir todo; **CONTROL** y **M** para finalizar el mes en curso y **CONTROL** e **Y** para acabarte el año.

Lo mejor es probar el truco del dinero para saber si ha funcionado nada más mandar el segundo código por el fax.

¡ESPERAMOS CON ANSIA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Nos gustaría que colaboraras con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas(MADRID)



MEMORIAS DE UN ASESINO

MDK

Enorme y compleja, la última aportación del genial Dave Perry al pequeño mundo del software de entretenimiento bien merece una profundización de este calibre. Un excelente programa que ha conseguido cautivar a la afición española.

Seis mundos componen este difícil título. Te los ofrecemos uno a uno para que puedas superar lo más complicado de sus entrañas. Como sabes, desciendes con tu paracaídas sobre este mundo y nada más llegar empiezan a sucederse los problemas.

MUNDO 1

Nada más comenzar, da la vuelta y recoge la mejora de salud. Continúa por el pasillo y, cuando salgas al exterior, espera la aparición de dos guardias. Elimínalos con la ametralladora junto a las naves de apoyo. Cuando caiga la bomba nuclear, utilízala para romper el sello nuclear y poder continuar.

En la siguiente zona entra en el modo de francotirador y elimina a los tres guardias con sendos disparos en la cabeza. Espera a que caiga el barril explosivo y dispara sobre él para destruir la azotea. Recoge la granada y destruye el cristal para seguir avanzando. A continuación utiliza el paracaídas para alcanzar la munición del mortero. En modo francotirador apunta al agujero negro que hay sobre el cristal central y lanza el mortero. En la nueva habitación destruye el generador de guardias y elimina los que queden con la técnica del disparo en la cabeza. Al terminar, recoge el señuelo y escala las plataformas.

Nada más salir del túnel entra en modo francotirador y haz un *zoom* de la azotea del edificio. Verás tres cargas explosivas; dispara sobre cualquiera de ellas para abrir la puerta. Corre hasta el edificio esquivando a los guardias y el tanque. Una vez en su interior destruye el generador y huye por el agujero que queda en el suelo.

En la estación de metro destruye el generador de la izquierda y uno escondido en la pequeña estancia de la derecha. Recoge las granadas y cruza la vía por el vagón de metro. Al acercarte a la puerta aparecerá un tanque, lanza las granadas hasta que explote y continúa por la puerta hasta la siguiente zona.

Al comienzo de esta parte mata al guardia y dispara a la consola de la derecha un par









de veces. Esto provocará que una nave aterrice enfrente tuyo. Sube a ella y entrarás en modo de bombardeo. Destruye todos los enemigos que puedas, así como los edificios que estén a tu alcance, para abrirlos.

Cuando la nave vuelva a tierra, dirígete al edificio central después de entrar en los otros dos para recoger bonificaciones. Cerca del edificio aparecerá un tanque y una carga flotará sobre el mismo. Pasa a modo francotirador y dispara a la carga explosiva. Entra en el edificio, hazte con la bomba nuclear y rompe el sello para salir de ahí.

La siguiente parte acontece en un desfiladero. Antes de avanzar destruye las cinco naves que lo sobrevuelan. Corre hasta el otro lado del desfiladero y arroja el señuelo para distraer el cañón. Mientras se entretiene, destrúyelo con las granadas. Luego entra en modo francotirador y lanza un mortero por cada uno de los cuatro tubos de ventilación. Cuando los cuatro guardas mueran, la estructura explotará, permitiéndote continuar. Si te quedas sin balas de mortero espera a que te lancen suministros. Continúa y elimina los dos tanques que hay al otro lado de la sima. Planea a través de ella y recoge los objetos del otro lado. Utiliza el paracaídas para llegar al fondo del barranco.

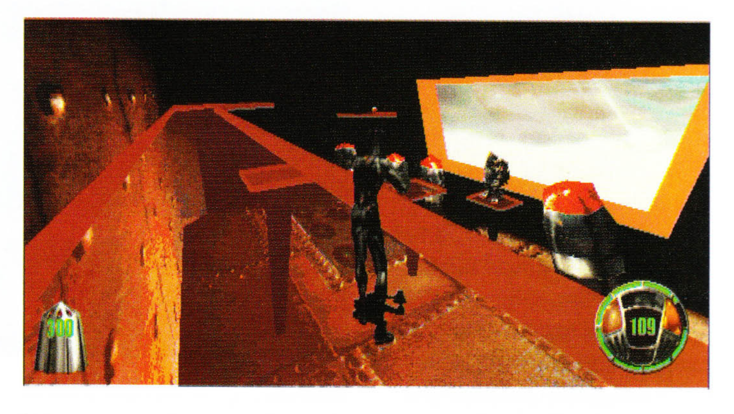
Salta desde la plataforma de cristal y planea evitando los pinchos. Una vez abajo, utiliza granadas para descubrir una rejilla de ventilación. Súbete a ella y flota hasta una nueva plataforma. Utiliza el resto de plataformas para llegar hasta la cima de la habitación y salir.

Recorre el pasadizo hacia la izquierda. Dispara al androide de alarma hasta que se abra. Conduce el androide hasta un corredor que está lleno de centinelas y camina entre ellos sin problemas. Evita al gran guardia y salta hasta la habitación posterior. Recoge "la bomba más interesante del mundo" y lánzala al centro de la habitación. Cuando todos los centinelas estén cerca de ella, detónala. Si hay algún superviviente, elimínalo haciendo uso de la ametralladora. Abandona el corredor y recoge el artefacto nuclear para romper el sello y entrar en la última zona que tiene este mundo.

Desde la parte más alta que puedas apunta hacia la torre y localiza al operador.

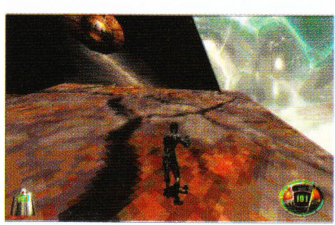
MUNDO 2

Espera que caigan las granadas de francotirador. Recógelas y baja la rampa hasta la siguiente habitación. Cuando veas al guardia flotante pasa a modo francotirador y elimínalo con un par de granadas. Destruye al androide de alerta en el modo normal. Al acabar con él se romperá el techo y caerá una bomba atómica que te permitirá continuar.

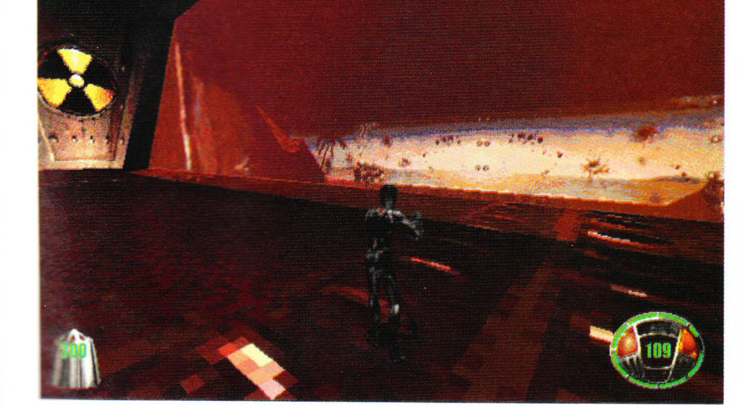


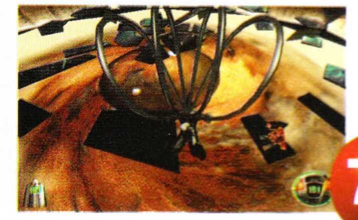
Debes apuntar a su cabeza y eliminarlo por medio de las granadas de francotirador. Si lo haces correctamente, un solo disparo bastará. A continuación podrás abandonar finalmente Laguna Beach.





Apareces en un galería de tiro. Utilizando el paso lateral podrás ver los disparos que se dirigen hacia la pared. Esquívalos y llega hasta el otro extremo de la plataforma. Camina hasta la cima de la rampa y espera la llegada de la munición para el mortero. A continuación introduce un disparo del mortero a través del agujero rectangular. Cuando los guardias hayan perecido, coge la bomba nuclear y utilízala en el sello.





En la siguiente habitación entra en modo francotirador y destruye al capataz utilizando el mortero. El siguiente paso es eliminar a los operarios que van cargados con las cabezas de misiles. Para continuar, salta al agujero que aparece en el suelo.

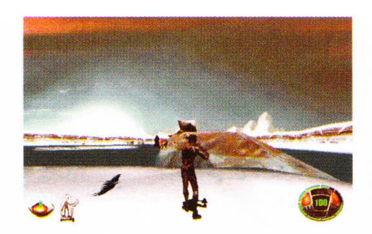
Elimina a los guardias de la nueva habitación y súbete en el segundo cañón. Recoge el pavo y dispara hasta que el cañón se salga de sus guías y atraviese la ventana. Una vez que el cañón salga por la ventana, planea hasta una de las plataformas inferiores. A partir de aquí deberás saltar de plataforma en plataforma hasta llegar al otro extremo de la habitación, evitando los disparos de los cañones. Si caes al suelo puedes utilizar las rejillas de aire para intentarlo una vez más.

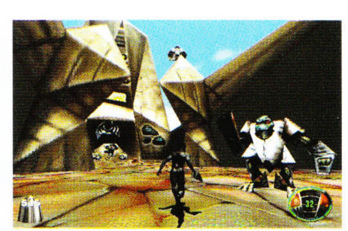
En la siguiente zona salta de la repisa y mantente flotando hasta la siguiente mientras disparas sin descanso al guardia. Desde esta plataforma podrás eliminarlo fácilmente sin que te golpee el péndulo. Entra en modo francotirador y elimínale utilizando el disparo en la cabeza. Cuando lo hayas hecho aparecerá una rampa por la que podrás salir si eres cuidadoso con el péndulo.

En esta parte tendrás que destruir todos los enemigos que puedas. En efecto, después de haber eliminado un cierto número de ellos caerá una bomba nuclear en alguna parte del laberinto. Rompe con ella el sello de la puerta.

En esta zona hay que saltar sobre la plataforma voladora en el mismo momento en que aparecen los dos guardias. Una vez hayas subido en ella, mata a los dos guardias para activar la plataforma. Cuando se detenga caerás en la zona final de este nivel.

Sigue el pasadizo hasta llegar al final y sube por la rampa que se encuentra a la derecha. Desde esta posición utiliza el modo francotirador para disparar al extraterrestre hasta que selle la ventana. Espera hasta que salga de su escondite y persíguelo sin dejar de disparar hasta que explote. Cuando lo haga, un torbellino te sacará de Lindfield.









MUNDO 3

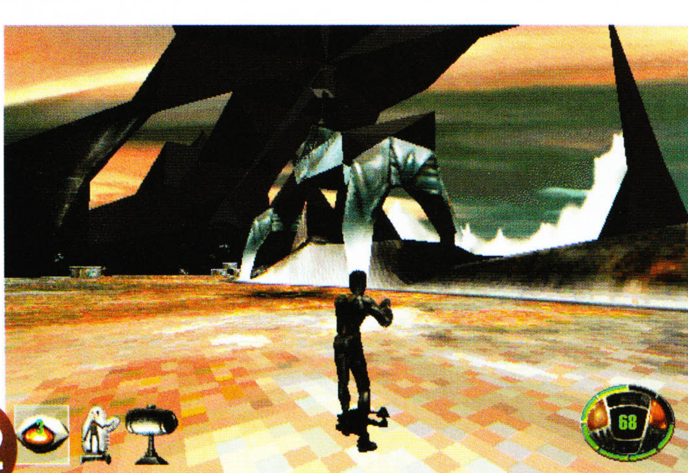
Desde la posición de comienzo entra en modo francotirador y destruye los dos cañones automáticos. A continuación tienes que deshacerte de las naves que vuelan hacia ti. Flota hasta la parte inferior y elimina la primera ola de guardias que se acerca. A continuación entra en modo francotirador y dispara a los goznes de la puerta. Cuando ésta aplaste al guardia, elimina a los dos suicidas que corren hacia ti con un tiro en la cabeza. Sal de esta zona por la puerta que acabas de abrir.

Entra en modo francotirador y destruye todas las armas automáticas. Sal y elimina los guardias de ambos lados de la entrada. Recoge todos los objetos que están desperdigados por el suelo y los de dentro de la piscina. Continúa avanzando y eliminando guardas hasta que veas uno volante. Arroja el señuelo y elimínalo con un tiro en la cabeza. Salta sobre la plataforma y recoge la bomba que hay ahí. Déjate caer por el hueco que hay en el suelo para salir.

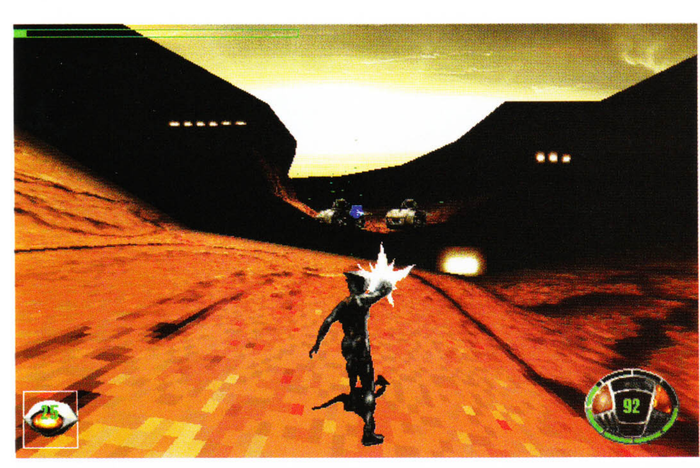
Elimina las ametralladoras de vigilancia y entra en el pasillo de cristal. Utilizando balas dirigidas elimina al guardia del fondo del pasillo. Flota hasta la habitación y recoge el tornado. A continuación elimina los tres contenedores con los guardias. Cuando termines, una nueva salida estará disponible.

Recoge los objetos de esta habitación y a continuación dispara contra las paredes para que puedas acceder a la nueva zona de lucha. Emplea las granadas para destruir los siete generadores de guardias.

Si en algún momento el número de guardias es excesivo, utiliza el tornado para conseguir algo de tranquilidad. Para finalizar, acaba con el centinela y se abrirá la puerta de salida. Dirígete al borde de la plataforma y elimina las ametralladoras con sendos disparos.

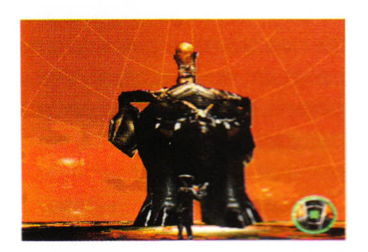






A continuación elimina todos los guardias que están en la habitación y recoge los objetos que hay repartidos por el suelo. Entra en la cueva roja y sube hasta la plataforma verde. Destruye el generador de guardias y el androide de alarma. Ahora ya sólo quedan dos guardias entre la salida y tú.

Entra en modo de francotirador y elimina a los dos centinelas del fondo. El siguiente objetivo es un cañón flotante. Dispara para atraer su atención y luego por la abertura del cristal para eliminar al operador. Baja por la rampa y elimina a todos los guardias que se crucen en tu camino. Cuando llegues al final flota hasta el nivel superior. En la cima, elimina rápidamente a los guardias que están a tu alrededor. Entra en modo francotirador y elimina a los enemigos que están situados en el extremo opuesto de la habitación. Ahora necesitas eliminar al guardia que viaja flotando para conseguir su vehículo. La forma más sencilla de lograrlo es utilizar el tiro en la cabeza. Salta sobre la tabla de guardia y luego vuela hasta la salida.



Tras utilizar la corriente de aire, escoge el martillo dentro del inventario. Destruye el cristal con la ametralladora y lanza el martillo dentro de la estancia. Espera un rato y acaba con los supervivientes. Salta sobre el bloque que hay en el centro. Una vez arriba, gira hasta localizar un agujero en la pared y entra en él. Recoge todos los objetos y vuelve al inicio. Una puerta se habrá abierto. Elimina a los guardias suicidas y camina por el corredor. Puedes deshacerte de los últimos guardias con certeros disparos en modo tirador. Al final del pasillo hay un extraño artefacto alienígena. Destrúyelo para revelar la salida que oculta.

Recorre el nuevo corredor hacia la derecha hasta llegar a una entrada custodiada por un androide. Elimínalo y espera a que llegue un guarda en una plataforma aerodeslizante. Después de matarlo, sube a la plataforma y elimina las naves que te atacan mientras vuelas. Cuando la plataforma se estrelle caerás en la zona final de este nivel.

Recoge el pavo y recupera la salud. En esta zona el objetivo es destruir los círculos rojos que hay alrededor de la ventana del controlador de la mina. La única preocupación que tienes es vigilar los perros que aparecen periódicamente. Cuando hayas destruido los círculos desde la posición de tirador, el operador caerá al suelo y explotará.

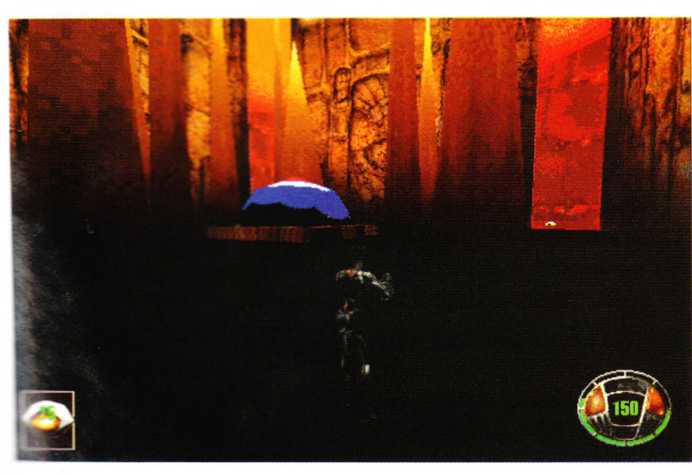


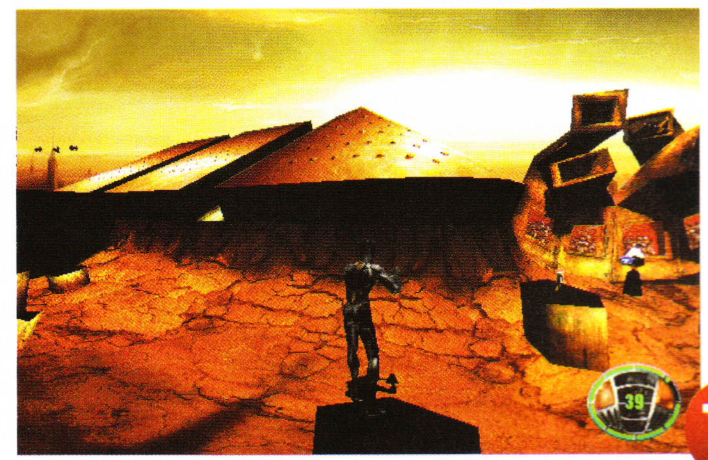
MUNDO 4

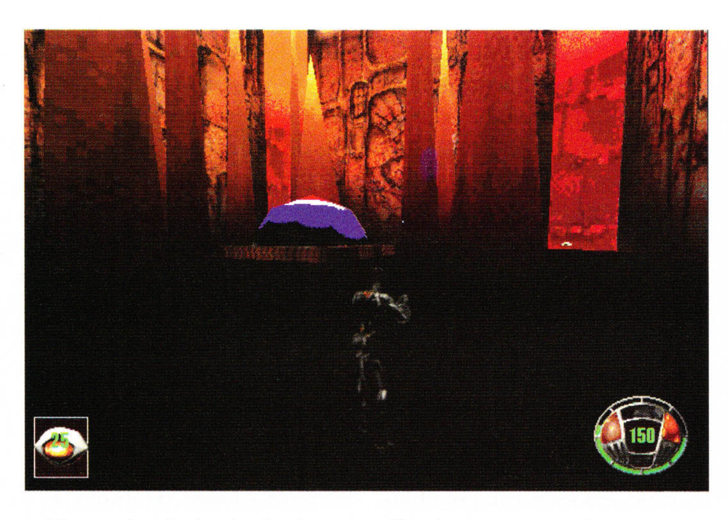
Después del aterrizaje, flota hasta el fondo del abismo utilizando el paracaídas. A medida que te acerques al suelo, sitúate sobre una fina placa de hielo que se romperá y hará que puedas bajar. Según desciendas, dispara a los guardias que hay apostados en el suelo. Cuando hayas acabado con todos, sube a la tabla de *snowboard* para continuar bajando.

Durante el descenso, esquiva los obstáculos y destruye las vallas y los guardias que aparezcan. Cuando termine el paseo, elimina al guardia que hay junto a la consola y luego destruye la consola para que una nave, mientras baja, mate a los dos nuevos guardias que aparecen. Sube a la nave y entra en el modo de bombardeo: destruye todo lo posible antes de volver a tierra. Recoge el señuelo y corre hacia la salida.

Custodiándola hay guardias y un centinela. Engáñalos con el señuelo y acaba con ellos. Entra en la cueva para otra sesión de *snowboard*. El objetivo es recoger diez huesos para tener un tornado a la salida del túnel.









Planea hasta la siguiente zona y destruye tres naves que te atacarán. Cuando estén destruidas sube en el submarino y recórrelo para recoger granadas. Úsalas para atacar a los guardias y el tanque que te esperan a la salida. Con el tanque ya fuera de combate, recoge la bomba nuclear y termina con los guardias que quedan. Rompe el sello nuclear de la puerta del submarino y entra. Te encontrarás cara a cara con el capitán del submarino. Destrúyelo tirando granadas a la corriente de aire que sostiene su vaina. Cuando esté destruida, utiliza esa misma corriente para pasar a la siguiente zona.

Acaba con el generador de guardias y a continuación con los guardias. Acércate a la nueva vaina flotante y destrúyela del mismo modo que la anterior. Usa la corriente de aire para subir a otra cueva y hacer *snowboard* una vez más. En esta ocasión conviene recoger de nuevo otros diez huesos para obtener ayudas extra. Por supuesto, también deberás eliminar a gran número de guardias.

Tras aterrizar llegarás a la última zona de este mundo. Usa la corriente de aire para recoger mejores balas para la ametralladora. Mientras flotas, destruye la nave enemiga y recoge los objetos que hay por el suelo. Corre hasta la siguiente sección y destruye el generador de guardas. Cuando hayas acabado con él recuperarás energía. En la última habitación evita los disparos del jefe y destruye la caja de la derecha para conseguir un señuelo. Éste distraerá al jefe mientras destruyes el resto de las cajas para coger bonificaciones. Cuando tengas suficientes granadas, tíralas en la corriente de aire hasta destruir al jefe.

MUNDO 5

En la posición de partida entra en modo de tirador y espera a que aparezca la nave nodriza. Elimina rápidamente los cañones de la nave para destruirla. Usa la ametralladora para acabar con todos los guardias que hay. Sube por la rampa para recoger un señuelo. Cuando el androide que hay junto a la puerta sea destruido, aparecerá una bomba nuclear que te permitirá continuar.

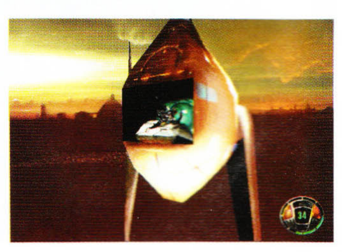
En la siguiente zona, elimina a los guardias y utiliza la plataforma inclinada para saltar a la siguiente. Corre y salta para llegar al pasadizo que hay delante tuyo. Detente a la entrada del túnel y entra en modo de tirador. Apunta a la carga explosiva que hay en el otro extremo del túnel. Recoge las granadas y elimina a un nuevo centinela utilizando el modo francotirador. Cuando esté destruido, déjate caer y corre hasta la plataforma en la que estaba el guardia. Destruye la nave espacial, que dejará caer una carretilla que intentará atropellarte. Cuando dejes la carretilla fuera de combate, empújala a base de disparos hasta la zona amarilla para que se abra la puerta de cristal. Atraviesa la puerta y flota por el hoyo que hay en el suelo.

Usa la corriente de aire y baja por la rampa hasta la siguiente zona. Mata a los dos guardias y al androide y encara la habitación de control. Entra en modo francotirador, apunta al técnico y dispara hasta que caiga. A continuación aparecerá una nave. Para destruirla hay que destrozar sus cañones. Una vez hecho esto hay que dirigirse hacia su parte delantera y acabar con el piloto usando el modo francotirador. Elimina a los nuevos guardias que aparecen y sal por la pared rota recogiendo el señuelo que hay a la derecha.

Mata a los técnicos de la parte superior y recoge la munición para el mortero. Cuando ya no quede nadie, dispara al globo para que explote y cree un agujero por el que puedas seguir tu difícil descenso. Planea hasta el fondo disparando a todos los técnicos. El último de ellos huirá haciendo un agujero por el tú deberás salir.

Detente en la entrada de esta nueva zona. Pasa a modo francotirador y destruye al androide antes de que dé la voz de alarma. El siguiente paso es eliminar a los dos guardias que quedan de un tiro en la cabeza. Ahora dirígete hacia la puerta de la derecha y usa el señuelo para matar al centinela fácilmente. Después elimina a los dos







guardias que quedan y recoge la bomba nuclear y algunas granadas. Deshazte del androide y de los guardias que duermen en la otra habitación. Sube por la rampa hasta el nivel superior. Usa las granadas para destruir los generadores y entra en modo francotirador para matar al androide del otro extremo. Salta hasta donde estaba y recoge el martillo y la munición para el mortero. Utiliza el mortero para eliminar al guardia que vigila el agujero y déjate caer. Avanza por el corredor y elimina al nuevo centinela que aparece. Sal al exterior y utiliza la bomba para romper el sello nuclear. Flota hasta el suelo y sal por la puerta recién abierta.

Recoge la ametralladora escondida tras la primera estalactita y avanza eliminado a todos los enemigos que te salgan al paso. Coge la bomba nuclear y lánzala contra el centinela para eliminarlo y a la vez romper el sello que cierra la salida.

En la nueva habitación corre hasta el bloque de la izquierda y coge el señuelo. Tíralo hacia los guardias para facilitar su eliminación. El objetivo principal es eliminar los androides para evitar que sigan apareciendo guardias. Cuando no haya enemigos vivos, empuja una de las carretillas para poder subir a los bloques de la derecha y alcanzar la plataforma superior. Ahí arriba tienes que "matar" la carretilla de forma que te permita subirte en ella y alcanzar la pasarela del nivel superior. Si fallas dispara hasta que se destruya y aparecerá otra. Una vez en la pasarela, salta hasta que alcances la puerta de salida.

Desde el punto de partida utiliza el modo de tirador para matar al operador del cañón flotante. Baja al suelo y acaba con los guardias que haya. A continuación, en modo francotirador, elimina a los dos guardias que controlan los cañones flotantes. El último



paso es flotar por las corrientes de aire hasta la altura máxima para poder planear hasta la salida.

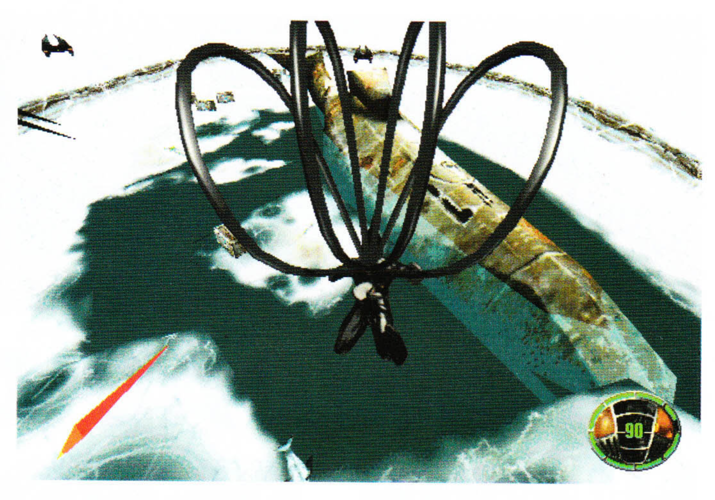
En esta zona final entra en modo de tirador y dispara al supervisor un par de veces. Cuando active la puerta, déjate caer y espera a que aparezca una piedra rodante. Destrúyelo y sube al montículo del centro de la habitación. Aparecerá una nueva nave nodriza. Para eliminarla hay que destruir sus defensas en modo francotirador. Cuando desaparezca, destruye la nueva ola de guardias y entonces Gunter saldrá y secuestrará a Bones.

MUNDO 6

El objetivo en este último mundo es matar a Gunter y liberar a Bones. Nada más comenzar, espera la caída del señuelo y recógelo. Cuando se rompa el cristal, debes subir por la rampa hasta el generador de guardias y destruirlo. A continuación desciende por el agujero hasta la nueva zona de lucha.

Después de aterrizar localiza a Gunter con una jauría de perros. Entra en modo tirador y elimínalos con el mortero. Si hay supervivientes utiliza la ametralladora. Cuando no queden perros, persigue a Gunter sin dejar de disparar hasta que huya haciendo un agujero. Utiliza este agujero para seguir avanzando.

Corre hasta el fondo de la nueva habitación y salta de plataforma en plataforma hasta hacerte con la ametralladora. Luego flota hasta la pasarela que corre junto a la pared y vuelve al otro extremo de la habitación. Desde aquí, ve ascendiendo hasta estar frente a frente con un cañón. Entra en modo de



francotirador y mata al operador. La explosión abrirá una salida por la que debes huir.

Recoge todos los objetos que puedas. Cuando tengas el señuelo, lánzalo y entra en modo tirador. Dispara a Gunter todas la veces que sea necesario hasta que caiga al suelo y derribe la torre de piedra. Sube por la torre caída hasta el agujero de la parte superior y flota hasta la confrontación final.

Dirígete hasta la máquina y salta sobre el botón azul. La máquina soltará una golosina. Ahora baja a la parte central y lanza la apetitosa golosina. Cuando Gunter corra a por ella, recoge la bomba nuclear y utiliza una de las corrientes de aire para alcanzar un sello. Utiliza la bomba y liberarás a Bones de una de sus ataduras. Esta operación hay que repetirla hasta que Bones esté totalmente libre. En ese momento modificará la máquina. Recoge la nueva golosina especial y lánzasela a Gunter. Ahora sólo hay que esperar a que su propia glotonería acabe con él.

Á. L. Mozún







LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

Multitud de niños son secuestrados en los muelles. Solamente una pequeña y audaz ladrona será capaz de descubrir los oscuros secretos que encierra la ciudad de los niños perdidos.

La historia comienza en el interior de una pequeña escuela. Nuestra amiga es la encargada de realizar los robos maquinados por las maquiavélicas profesoras siamesas. El primer paso del juego es hablar con ellas para descubrir cuál es el objetivo de tu primer robo. Éste consiste en hacerse con la caja fuerte de la casa que es vigilada por el guarda del puerto.

Cuando hayas salido de la escuela, tienes que hablar con el viejo que se encuentra sentado en la silla. Después de desarrollar un poco la conversación con él, te entregará la llave de la casa que guarda el vigilante. Desciende por las escaleras y fíjate en un pequeño cubículo que hay bajo ellas con unas cajas. Entra en él y recoge un cepillo metálico.

Para entrar en la casa ya sólo te queda distraer la atención del guarda que está vigilando celosamente la entrada. Para conseguirlo, primero debes bajar hasta el muelle. Al principio del mismo hay varios embalajes; sobre uno de ellos vas a encontrar una barra de metal. Para poder alcanzarla, déjate caer sobre el embalaje que está a la izquierda; luego no tienes más que avanzar hasta la barra y recogerla.



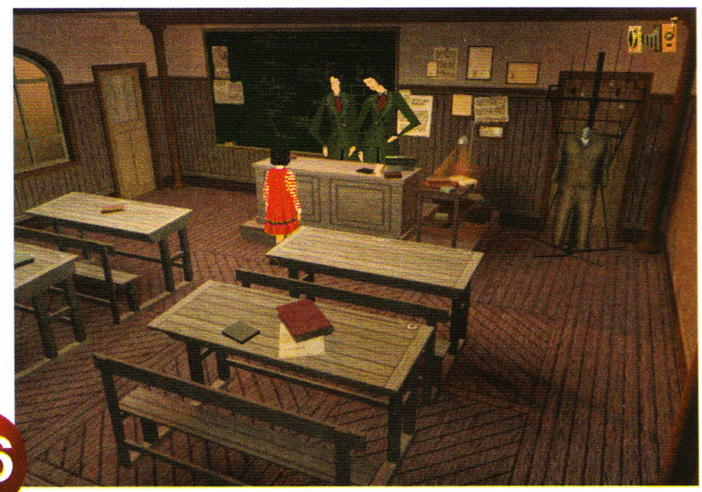
EL GUARDIÁN

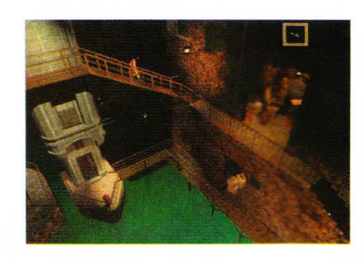
Recorre el muelle hasta llegar al faro. Para despistar al guarda hay que causar un cortocircuito que apague el faro. Esto se logra arrojando la barra al panel de control. Cuando se haya apagado la luz, sube a esconderte entre las bobinas de la parte superior; para quedar oculta a los ojos del guarda ella tendrá que agacharse.

Si el guarda te descubre te encerrará en el almacén. Esto no finaliza la aventura, puesto que se puede seguir intentando ocultarse correctamente. Pero antes hay que salir del almacén, algo bastante sencillo. Súbete a las cajas que hay junto a la puerta y conecta la caja de fusibles. A continuación sube las escaleras y pulsa el botón para abrir otra puerta y salir al exterior.

En cambio, si todo va bien el guarda entrará en el faro. Cuando lo haga, corre hasta la casa que vigilaba y abre la puerta con la ayuda de la llave que te dio el viejo. Una vez en el interior, enciende la luz; el interruptor está a la izquierda de la puerta. La caja fuerte está abierta pero protegida por un campo eléctrico. Para desactivarlo hay que abrir la caja registradora y colocar el cepillo en su interior. Ahora ya puedes robar tranquilamente.

Sin embargo, antes de huir saltará la alarma y el guarda te atrapará. Uan te salvará en el último momento. Éste te pedirá ayuda para encontrar a su hermano desaparecido, pero de momento esto no forma parte de tus planes.









De vuelta en la escuela, las terribles siamesas te encargarán un nuevo robo. En esta ocasión hay que hacerse con el contenido de la caja fuerte de la casa del prestamista. Antes de salir tienes que recoger la bolsa de canicas que está sobre la estantería del fondo del aula y preguntar a las siamesas por todos los detalles de tu nueva misión. Una vez en la calle, debes entrar en la cocina: es la puerta que está a la derecha. En el interior hay un chico que dice que te ayudará si recupera sus canicas. Si en ese momento le entregas la bolsa, él te dará una botella de vino que te será muy útil.

Para poder alcanzar la casa del prestamista hay que abrir la puerta que se encuentra junto a la caseta del perro. Sin embargo, la llave está en la casa del viejo y no se puede entrar, puesto que la puerta no tiene picaporte. El pomo se encuentra en la cesta que hay sobre el viejo. Si le das la botella de vino al viejo se quedará dormido y podrás bajar la cesta para recoger el picaporte y una salchicha que hay en él.

Sube por las escaleras de madera hasta la habitación del viejo y abre la puerta con la ayuda del picaporte. Cuando hayas entrado enciende la luz y recoge una llave que hay junto a la cama. Vuelve a la calle; antes de abrir la puerta hay que dar de comer al perro con la salchicha para que no ladre y despierte al viejo.

LOS BAJOS FONDOS

Después de abrir la puerta y bajar las escaleras, camina hacia la izquierda. Llegarás hasta la casa del prestamista. Desgraciadamente, la entrada está vigilada por uno de los cíclopes de Krank. Recorre todo el camino hacia la izquierda hasta llegar a un hombre que está arreglando un camión. Habla con el hombre y cuando no esté destornillando coge los alicates que hay junto a él.

Cuando tengas los alicates camina hasta el fondo del recinto y localiza la campana que cuelga de una de las paredes. Para poder soltarla tienes echar mano de la herramienta; luego llévala contigo. Vuelve a la casa del prestamista y haz sonar la campana cuando estés delante del cíclope. Para deshacerte definitivamente de él, golpea la campana contra las escaleras. Después de que caiga al agua, tendrás vía libre para subir hasta la casa del prestamista y entrar finalmente en ella.

En tu huida te encontrarás con dos cíclopes que te arrojarán al mar. Por suerte, el buceador loco te salvará la vida. Sin embargo, el siguiente paso es huir de la casa del submarinista. En primer lugar hay que dirigirse a la parte superior derecha de la habitación. Junto a una especie de chimenea hay un trozo de manera que deberás recoger.

Ve junto a las palancas que hay en la pared y baja la de la izquierda. Para fijarla, trábala con la cuña de madera. Por último, baja la de la derecha. Ve hasta el hombre de la cama; éste te contará por qué están desapareciendo todos los niños y dónde se los llevan. Cuando termine de contar su historia, recoge la llave que está junto a la estantería y utiliza el periscopio subiéndote primero en el cajón de madera. Después de ver partir el barco, abre la puerta con la llave y sal de la guarida del submarinista.

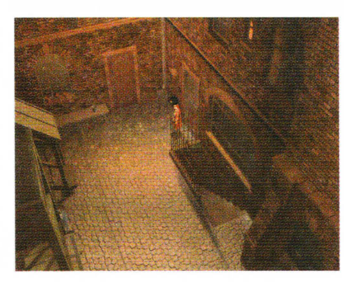


Dentro de la casa hay que localizar tres elementos: una balanza, una caja fuerte pequeña y una grande. La forma de abrir esta última es sencilla. Recoge la caja fuerte pequeña y colócala en el platillo vacío de la balanza. El peso hará que se active el mecanismo que abre la caja fuerte. Recoge las joyas que contiene y sal fuera.



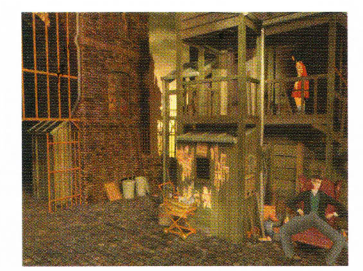












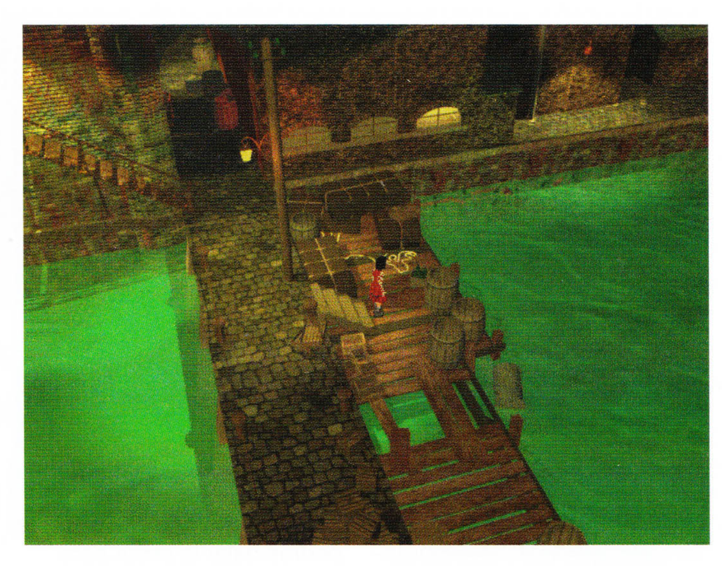
BUSCANDO AYUDA

Al poco de salir de la casa llegarás hasta un gran pilar. Detrás de él verás un mechero que debe pasar inmediatamente al interior de tu inventario. Continúa recorriendo las plataformas hasta que llegues a un muro que se puede sortear saltando de una caja en otra.

En el suelo del patio puedes recoger una vela. Está situada cerca de la esquina inferior, a la altura de la primera línea del tejado de la casa. Recoge las tijeras que hay sobre la mesa. El objetivo ahora consiste en entrar en el bar. Para lograrlo hay que crear una distracción: alguien de dentro abrirá la puerta. Evidentemente, la distracción va a consistir en dejar caer la caja que cuelga de la polea. Para hacerlo debes usar la vela, porque las tijeras no te dejan tiempo suficiente para esconderte. Por tanto, coloca la vela sobre la mesa y enciéndela con el mechero.

Ahora que has conseguido la ayuda de Uan, tienes que obtener el emplazamiento de la plataforma petrolífera y una brújula para poder navegar sin miedo a perderte. En primer lugar encuentra al hombre que pinta el bote, habla con él y recoge el pincel que tiene en el suelo junto al bote de pintura. Cuando lo hayas conseguido, imprégnalo de pintura.

Sube por las escaleras y recoge la lata vacía del alféizar de la ventana. Sigue avanzando hasta llegar a un patio sin salida. La puerta está cerrada con llave. A la izquierda de esta puerta y oculto por un barril hay un pulverizador que debes recoger. Después de cogerlo habla con el chino de la tienda. Como éste no te dará nada, baja hasta los muelles para hablar con el pescador, tal como el pintor te dijo.



EL ÚLTIMO CÍCLOPE

El pescador se encuentra en el último de los tres muelles que hay. Sin embargo, la entrada está custodiada por un nuevo cíclope. Para cegar su único ojo, píntale el visor con el pincel recién adquirido. Cuando desaparezca bajo el agua, acércate al pescador y habla con él hasta que te diga que está intentando recuperar su lata. A cambio de la que has recogido en la ventana te dirá cómo conseguir del chino el plano hasta la plataforma.

Regresa a la tienda del chino y colócate frente a la puerta. Empuja el apoyo de la estantería; al caer dejará al hombre fuera de combate. Coge el mapa que hay sobre el mostrador y baja a los muelles. En el embarcadero de la derecha recoge un palo. Antes de volver habla con Uan y dale el mapa.

Sólo queda conseguir el reloj. Junto al muelle, en la cabaña, vive Marcello. Te contará cómo funcionan sus pulgas asesinas. Empuja el tarro de cristal con el palo y gira la manivela para que empiece la música. Cuando las pulgas hayan acabado con Marcello, espántalas con el pulverizador y recoge el reloj. Vuelve al embarcadero y entrega el reloj a Uan. Ya sólo queda acompañarle a rescatar a su hermano de la plataforma petrolífera.

Á. L. MOZÚN







El corazón se nos emociona con vuestras agradables misivas: nos encantan vuestras cartas de apoyo, esos piropos que echáis a la revista, los regalos que adjuntáis... Gracias a vuestro aliento, nuestro "contestón automático" sigue hablando desde la altura.

PREGUNTAS TÉCNICAS

Querido consejero:
Tengo unas cuantas dudas que espero me puedas resolver:
- He oído hablar de un nuevo procesador denominado P6 y que puede triplicar al Pentium de hoy en día. ¿Es eso verdad? ¿Cuanto costará? Me han comentado que no vale para las placas base actuales, lo cual encarece bastante su precio.
- Otro tema que me apasiona es la programación: me gustaría introducirme en este mundillo, pero no se por dónde empezar, y tampoco me quiero gastar mucho dinero.
- ¿Cuál es el mejor simulador de vuelo (no de guerra, sino de vuelo de verdad)?

TAREK SIDAWI URBANO
(MADRID)

Respuesta: Cuando hablas de P6 y de nuevas placas base, imagino que te refieres al nuevo Pentium II de Intel. No significa tanta revolución como se dice (sólo velocidad y el manejo de la información por parte del procesador con doble *bus* independiente de caché), pero lo que sí te digo es que es bastante caro en la actualidad. Para el mes que viene ya teníamos previsto hacer un Technical View de Pentium II, por lo que te remitimos al próximo número si quieres más información.

Lo de los lenguajes de programación es bastante complicado de contestar. Lo mejor para hacer un juego es C++, pero es demasiado caro. ¿Por qué no empiezas por seguir nuestra sección "Cómo crear tus juegos"? Comienza por lenguajes sencillos como Basic o Pascal, los cuales podrás encontrar fácilmente.

El mejor simulador de vuelo, según dicen, es *Flight Simulator* de Microsoft (hasta los pilotos comerciales añaden a sus currículums las horas de vuelo con él), pero yo prefiero *Flight Unlimited*.

JUEGOS VARIOS

¡Hola PCPlayeros! Estoy buscando una buena aventura gráfica, pero no sé cuál comprar. ¿Toonstruck o Mundodisco 2? Además, me gustaría saber cuándo salen Carmaggedon y Monkey Island 3, y si Sega va a sacar una conversión a PC de su juego de Saturn Dragon Ball Z.

SERGIO MARTÍNEZ BURGOS
(Pozuelo, MADRID)

Respuesta: Ambas aventuras son excelentes, pero yo prefiero *Mundodisco 2* por la escena de presentación del esqueleto. *Carmaggedon* sale en breve, *Monkey Island 3* en septiembre/octubre en Estados Unidos. Lo de *Dragon Ball Z* puede ser posible, debido a la reciente fusión de Sega y Bandai (programadora del juego de Saturn).

ARCADES TREMEBUNDOS

Soy una lectora de vuestra revista y me gustaría que me contestaseis a estas dos sencillas preguntas:
- ¿Cómo se pasa del cañón del primer mundo en M.D.K.? He dado más vueltas que una peonza, y no logro pasar de ahí...
- ¿Qué otros juegos de este tipo me recomendaríais?

SUSANA CASTAÑO CARO
(MADRID)

Respuesta: Aunque en esta sección no solemos responder cuestiones referentes a trucos, como este mes nuestro inefable "niño videogames" Ángel Luis (adalid de belleza masculina y ligón empedernido de bares de baja estofa) ha hecho un "A fondo" de este difícil juego de Shiny, te remitimos a la solución de la revista para que te informes. En cuanto a la recomendación, sin duda, te proponemos *Tomb Raider*.

LUCHA CUERPO A CUERPO

Hola, PC Playeros: Soy un aficionado a los juegos de lucha y tengo unas preguntas para vosotros.
- Hace bastante tiempo, vi un juego de lucha llamado Expect no Mercy, del que nunca había oído hablar. Decidme... ¿es un buen juego? ¿Qué nota le pondríais? ¿Merece la pena comprarlo?
- ¿Han salido para PC Ultimate Mortal Kombat III, o Mortal Kombat Trilogy?

JUAN PRAT
(BARCELONA)

Respuesta: Conozco *Expect No Mercy* de Microforum, y puedo decirte que NO es un buen juego. Se trata de un programa de lucha bastante malo, al cual le pondría un 07 sobre 100. Por supuesto, NO merece la pena comprarlo. UMK3 sí ha salido. Te remito a New Software Center en las direcciones de interés.

¡NUESTRO "CONTESTÓN" SE REBELA!

El "contestón automático" no está por la labor, así que lo mejor será que inundéis la redacción de cartas, para que su corazón se apiade y vuelva el mes que viene a esta sección. En fin, ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

漫 MANGAMANIA

NEKO 28

Distribuidor: CAMALEÓN ED.

Un mes más se encuentra en las calles la revista de *manga* más querida por todos los aficionados españoles. Uno de los últimos capítulos que se han visto en Japón de la serie *Dragon Ball GT* forma uno de los formidables ganchos de este número, junto a un avance del especial de televisión que tuvo lugar en Marzo. El autor al que se dedica un reportaje es esta vez Ryuusuke Mita, del que en estos días va a publicar en nuestro país la serie *Dragon Half*.

También se habla de series un poquito antiguas pero todavía de culto, como *Candy Candy*, *Patlabor* o *Manga Wars*, y por supuesto te ofrecen sus secciones habituales, sin las que no podrían "vivir" sus seguidores: Noticias, Tankoubon, El rincón del lector, etc. Desde aquí recomendamos una vez más las intensas páginas de esta revista. Los aficionados al cómic japonés que todavía no la conozcan no quedarán decepcionados; los que la conocen no necesitan que cantemos sus alabanzas. Este número 28 cuesta, como suele ser habitual, 390 pesetas.



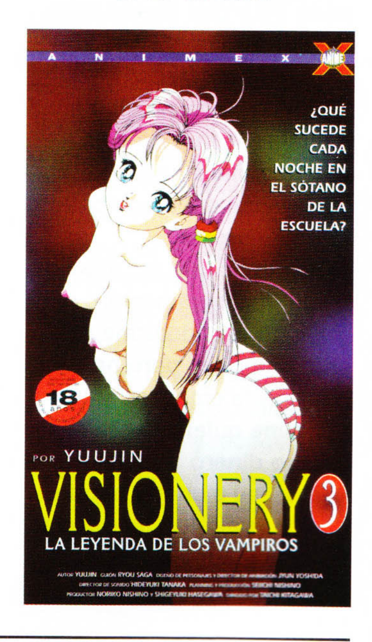
VISIONERY 3

Distribuidor: ANIMEX

La tercera entrega de la serie erótica Visionery nos llega directamente desde los infiernos. La patente inocencia de los primeros capítulos de la saga empieza a ceder ante imaginaciones eróticas de mayor entidad (por decirlo de alguna manera). La realización de las elucubraciones de los guionistas sigue siendo, de todas maneras, bastante cómica para el público adulto, el único que puede acceder a esta cinta.

Por lo demás, este curioso producto adolece de una de las trabas que ya se dejaron notar en los anteriores. Tan sólo te ofrecen treinta minutos por un precio aproximado de 1.500 pesetas, lo que resulta bastante caro. Quizá deberían haber agrupado los capítulos para conseguir cintas de mayor duración, aunque como siempre han caído en lo más sencillo: aprovechar el fenómeno manga para sacar más dinero vendiendo las cintas por separado. Cualquier buen aficionado aborrece esto en todos los sentidos, al tener demasiadas cintas en su casa.

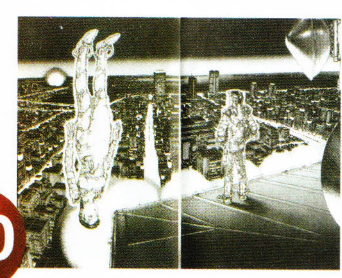




SHOCK TEMPORAL

Distribuidor: NORMA ED.

El futuro más peculiar que pueda concebirse es, por enésima vez, el centro de un nuevo cómic venido de japón. El encargado de desarrollar la elucubración futurista y su máximo responsable es en esta ocasión Kazumasa Takayama. El argumento no es, ni mucho menos, sorprendente. Una invasión extraterrestre se cierne sutilmente sobre la tierra en forma de hecatombe mundial. Deshechos humanos y restos de maquinaria se juntan en un universo cibernético en el que la supervivencia es muy difícil.

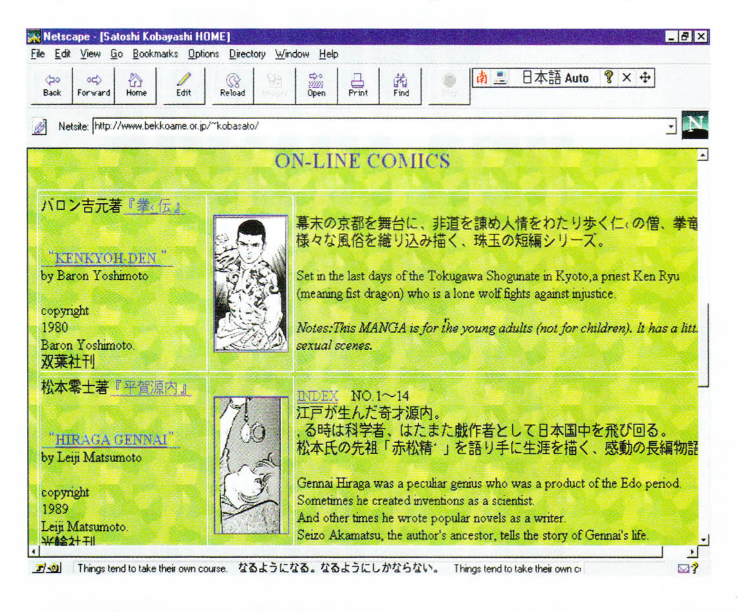


Los dibujos son quizá demasiado inocentes para lo que se estila en estos días, pero seguro que conseguirán su público. En cuanto a calidad general, dentro de sus límites, no está del todo mal, y la historia resulta bastante entretenida. Norma se está habituando a poner en la calle tomos de este tipo cada vez con mayor asiduidad, lo cual es de agradecer por todos los amantes de *manga*.



PÁGINAS INTERNET

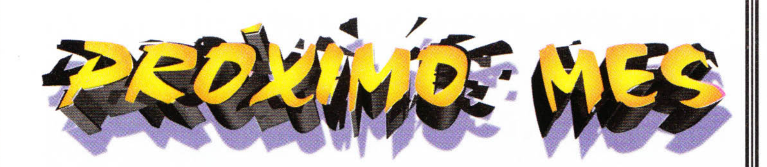
Como todos los meses, no podíamos dejaros sin vuestra correspondiente ración de páginas de *manga* dentro de la Red de redes. Nuestra larga búsqueda nos ha conducido directamente hasta Japón, con la consiguiente sorpresa al encontrar diversas series de *manga on line*. Es decir, tienes la posibilidad de leer *manga* con sólo pasar las páginas del navegador. El problema viene en lo referente a la velocidad, ya que se trata de páginas escaneadas en muy alta calidad, lo cual obliga al módem a bajar toda





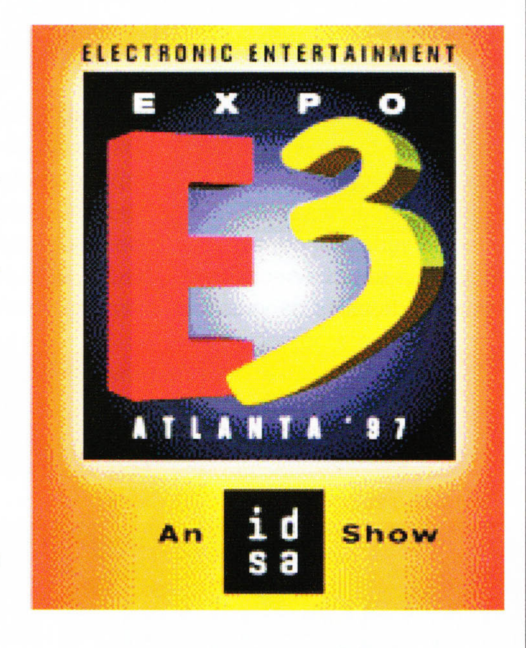
la información antes de que puedas ver algo claro. Si tienes una conexión decente, entonces te aconsejamos que intentes verlas. Si no, es mejor que vayas a secciones distintas de estas páginas, como la Galería de Manga o los textos de historias típicas japonesas. La calidad de todas ellas es muy elevada, de modo que quedarás satisfecho. Junto al texto puedes ver una de estas páginas.

Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://www.bekkoame.or.jp/~kobasato/



Los próximos días 19, 20 y 21 de Junio se celebra en la ciudad de Atlanta (lugar de celebración de los últimos juegos olímpicos), la llamada E3 (Electronic Entertainment Expo), la mayor feria del videojuego que podrás encontrar en el planeta.

Allí se darán cita las principales compañías programadoras de videojuegos (tanto para ordenadores personales como para videoconsolas caseras), para mostrar sus productos. Procuraremos daros cumplida cuenta de todo lo que pase allí, ya que podremos ver los productos estrella que nos invadirán el próximo otoño e invierno, temporadas que prometen ser bastante moviditas para el sector del software de entretenimiento. Una gran cita que no nos debemos perder... Y que te vamos a ofrecer "en vivo y en directo".



DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
P°/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1° Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1° Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Méndez Alvaro 57, 3°
28045 Madrid
Tfno. (91) 5064200

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2°D
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5° Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. (91) 6315000

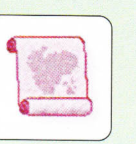
UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. (93) 5895720

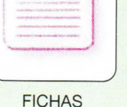
VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2°D
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

EL ZOO MULTIMEDIA MÁS COMPLETO Y ACTUAL

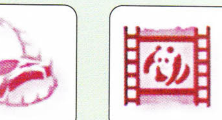
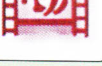
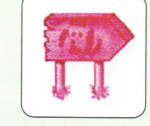
POR SÓLO 2.995 Ptas. IVA INCLUIDO





ZOO PUZLE | ZOO TEXT | MAPA DEL ZOO | FICHAS

BUSCA TRAMPAS | VIDEOS | JUEGO DE LAS PAREJAS | RECORRIDO POR EL ZOO

INCLUYE JUEGOS INTERACTIVOS

CON MÚSICA CD





A la venta en quioscos o llamando al teléfono:
(91) 6614211









PC TOP PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

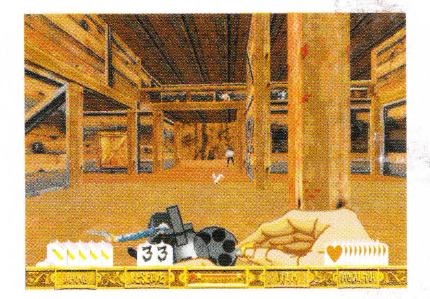
THEME HOSPITAL

Los programadores de la compañía Bullfrog han realizado una excelente labor en este entretenido juego que transcurre en el interior de un hospital. Al estilo de su anterior título *Theme Park*, tienes que controlar todos los entresijos de un centro, tanto médicos como económicos. Una tarea para empresarios en ciernes.



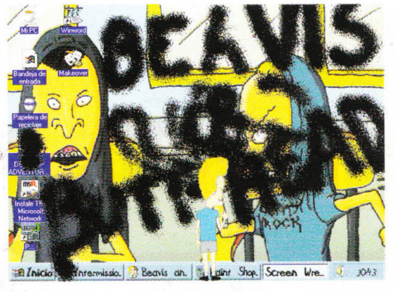






OUTLAWS

LucasArts ha dado el do de pecho con este gran arcade en tres dimensiones. Por momentos, serás el más rápido del Lejano Oeste en este juego excepcional.



LITTLE THINGIES

Beavis & Butt-Head vuelven a la carga con este programa repleto de pequeños detalles que lograrán encandilar a los amantes de la explosiva y cómica pareja.



MOTO RACER

Los aficionados a las carreras de motos se cuentan por miles en nuestro, y no podía faltar un programa que las desarrollase con la calidad de este título de Delphine.



COMANCHE 3
CARMAGGEDON
FLYING CORPS
LOST VIKINGS
SOUL TRAP
TEST DRIVE OFF-ROAD

CURSO JUEGOS





EARTH 2140

Dentro de la era postnuclear, la tierra ha quedado reducida a dos grandes potencias que se disputan el poder. Tienes que asumir el papel de una de las dos para hacerte con el control absoluto del planeta. Un juego que sigue la ya larga estela del maravilloso *Command & Conquer* y su sólida segunda parte.